DOSYA EN İYİ DONANIM ÜRÜNLERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ocak 2019/01 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 135 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



2018 YILININ EN'LERİ

Bunları oynamadan 2019'a girmeyin!


63



#135 Oyungezer | OCAK 2019

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

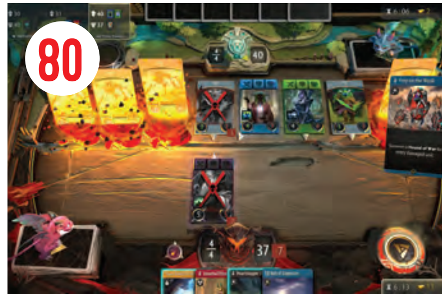
İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL













2018'İN EN'LERİ

En üst kalitede bir sürü oyunla dolu, inanılmaz bir yıldı 2018. 2019 bu kadar olmayacak, şimdiden söyleyelim.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

GEÇEN YILIN SON SAYFASI!

Sevgili büyüklerimiz, iyi ki zamanında takvimi akıl etmişsiniz gerçekten... Böylece her yıl sonunda olduğu gibi 2018'in Aralık ayını da şaşkınlıkla karışık bir telaş içinde geçirdik. Uzaktan heybetli görünse de aralık, dergi takvimine göre yılın en kısa aylarından biri aslında. Çünkü işin içinde iş var. Dergilerin dağıtımından sorumlu olan şirketin "yıl kapatıyoruz, elinizi çabuk tutun" mektubuyla giriyoruz biz her aralığa. Bu, dergiyi her zamankinden bir hafta kadar önce teslim etmek demek. "E ama biz de yıl kapatıyoruz, bizim de hesaplarımız var, daha yılın oyununu seçeceğiz, kötü oyunlara laflar dizeceğiz!" diyemiyoruz tabii... Yığıyoruz önümüze koca bir yılı, kısa cümlelerle birbirimizin zevklerine saldırıp kendi favori oyunumuzu yükseltmeye çalışıyoruz hızlı hızlı.

Gerçi 2018, on yılda bir falan nükseden, tartışması az yıllardan biriydi. Öne çıkan iki dev oyun (Hangileri olduğunu söylememe gerek var mı?) kendi arasında kapışırken geriye kalanlar üzülmesin diye "Yılın En'leri" dosyasını olabildiğince zengin ve çeşitli tutmaya çalıştık. Sadece büyük oyun olmak yetmez, hayatın güzelliği detaylarda diyerek sevdiğimiz, hatırladığımız her detaya dokunmaya çalıştık. Umarım sizin için de 2018 özeti etkisi yaratabilir, yıllar sonra bile 2018'i hatırlamak istediğinizde dönüp bakacağınız bir sayı olur elinizdeki Oyungezer.

Öyleyse hadi bu sayıyı da okuyun da artık 2019'a geçelim! Yepyeni oyunlardan konuşmaya başlayalım. Hikâyesi, grafiği, müzikleri, zorluk seviyesi ve her detayı güzel bir yıl diliyorum herkese.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Bir sabah durakta otobüs bekliyordum, geldi otobüs, kapıya yığılan insanlardan olmayı sevmiyorum, kenarda durup herkes bindikten sonra binmeyi tercih ediyorum, neyse, herkes bindi, sonra da otobüs gitti. Binmeyi unutmuşum, otobüs giderken kendime geldim. Yılın Oyunları seçimi, dergiyi erken bitirme çabası derken beyin meyin kalmadı kısacası.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
EMRE KARAOĞLU

It's Rewind Ti- Çattt!

Ayaküstü

Selam OGZ. Bu sefer kısaca bir şeyler karalayacağım çünkü sınav haftası yaklaştığından kitaplardan kafamı kaldıracak durumda değilim. O yüzden bu biraz ayaküstü bir sohbet olacak, bir dahakine dertleşiriz artık.

1. PS4 Pro alsam sizce nesil eskir mi? Malum piyasanın durumunu biliyorsunuz, vatandaşın tek atışlık mermisi var. Bir alet alsak yenisi için birkaç yıl çalışmak gerekiyor.

2. Youtube sizin de Rewind 2018 videosuna attığınız dislike'ı geri alıp duruyor mu yoksa ben boşuna mı komplo teorisi kuruyorum?

3. Merve ablaya yazdığı LoL ezme yazısı için ne kadar teşekkür etsem bilemiyorum. Odama astım o yazıyı.

4. Ve Stan Lee'nin ölümü... Emre abiye baş sağlığı diliyorum. Belki bir gün bizim gibi çabuk başı ağrıyanlar için de çizgi romanlar yaparlar da onunla da sohbet ederiz.

Neyse şimdilik bu kadar. Sağlıcakla kalın. *- Enes Furkan Dağ*



Selamlar Enes, kahrolası derslerinin kahrolası sınavlarında başarılar dilerim (biraz fazla Amerikan dizisi izlemiş olabilirim şu sıralarda, Debra Morgan etkisi).

1. Birincisi bence eğer PSVR'ın veya 4K televizyonun yoksa kesinlikle PS4 Pro değil normal PS4 almalısın. Oyunların performansları arasında çok ciddi bir fark yok. İkincisi, ve daha önemlisi, şimdi eğri oturup doğru konuşalım, ben bizzat kendimin de mustarip olduğu erteleme hastalığından son derece rahatsızım, senin de o yola girmeni istemem. 2019'da PS5 duyurulsa ve hatta çıksa bile daha onun dağıtımı, PS5'e özel oyunlar falan derken bayağı bir zaman geçer ki PS5'in şu an PS4 alabileceğin fiyatların çok üstünde çıkacağını tahmin etmek de zor değil. PS4'te oynayabileceğin şahane oyunları sıralasak kim bilir kaç paragraf eder. Eğer o oyunlar ilgini çekiyorsa ve şu an PS4 alma imkânın varsa al gitsin, sürekli hayattan keyif almamızı sağlayacak şeyleri "maksimum efektiflik" adına erteleyeceksek o işin sonu yok. Varsın PS5'i çıktıktan 5 sene sonra al veya hiç alma, RDR 2'dir GoW'dur dalabildiğin sürece fark eder mi gerçekten?

2. Pewdiepie vs.'nin olmamasını her ne kadar hoş karşılamadıysam da dislike atacak kadar önemsemedim o videoyu ama dislike'ının silinme mevzusunun sadece sana özgü olmadığı bir gerçek ki bu durum ciddi anlamda umutsuz hissettiriyor bana. Hatta en son Diablo: Immortal'ın duyuru videosunda da dislike silinme durumlarının yaşandığı ispatlandı ki Activision/Blizzard, YouTube'la direkt bağlı bir kuruluş da değil. Kısacası YouTube hem kendi kafasına estiğince hem de anlaştığı şirketlerin istekleri doğrultusunda, rahatça dislike silebiliyor. Parası ve gücü olan büyük şirketlerin küçük insanları susturması konusunda daha bariz bir örnek olabilir mi? Komünist olasım geliyor bunları duydukça…

4. Keşke Merve'nin konuk olduğu aya yazsaydın bunları ama kendi-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

sinin yorumlarını korsan bir şekilde sokayım buraya yine ^_^ "Çok mutlu oldum, asıl benden teşekkürler! :) O yazıdan beridir iki LoL krizi atlattım ve üzülerek söylüyorum ki bu sefer oyunu indirecek kadar çok yaklaştım. Ama yamaları indirirken kapattım, bu batağa geri dönmem mümkün değil. Tahminimce sen de bırakmışsın veya bırakmak istiyorsun, güçlü kal, yapabilirsin! Ben yaptıysam herkes yapar!"

5. *Dostlar sağ olsun kardeşim. Eee yeteri kadar konu kalmayınca sıra bize de gelecek elbet. - Emre*

Take care ma man! (hep dizilerden...)

Hepsi Hikâye

Selamlar Ömer. 42 yaşında, video oyunları serüvenine 6 yaşında C64 ile başlayan dinozor bir Oyungezer okuruyum. O dönemde belki bugün Oyungezer'in temellerini atan 64'ler dergisi vardı, bilen çoktur. Dergiden Abdurrahman abi, Rengin abla, Murat Adanç (MAC), Murad Omay hatırımda kalan isimler. Araya giren Amiga ve PC oyunculuğu derken, 64'lerden yıllar sonra bir gazete bayinde Gameshow başlıklı, A4 kâğıda basılıp ikiye katlanmış bir doküman görmüştüm. Alıp sayfalarını karıştırırken gördüğüm MAC bölümü karşısında duyduğum heyecanı şimdi bile hatırlarım. "Oyun bahane, maksat muhabbet olsun" ekolünün OGZ'yle devam etmesi sevindirici ve yaşamlarımıza zenginlik katan bir durum.

Emre hırssız olmak ve dolgun maaşlı cılız ruh derken ona katıldım, beni özel kılacak olan şeyler arkamda bırakacağım eşsiz ve özgün şeylerdir derken katılmadım (bence kişiyi özel kılacak şeyler herkesin her gün yaptığı şeyler zaten; iyi bir baba olmak, arkadaş olmak gibi). İpek farklı kaydet derken katılmadım (bence insanoğlu farklı kaydetmeyi keşfettiği an sonun başlangıcı olacak), sen kelimelerle arası iyi olanın yetkinliği ne kadar az olursa olsun kelimelerle arası iyi olmayanlara göre avantajları var derken katıldım. Yine sen Gemlik' te Özer Atari Salonu dediğinde hüzünlendim. Ama her seferinde de eğlendim. Emeği geçen herkese teşekkürler.

Tabii büyüyüp çoluk çocuğa karışınca video oyunlarına ayırdığınız süre haftada 1-2 saatle sınırlanıyor, dolayısıyla konsolun tak-çalıştır sistemi daha cazip geliyor. Bu hızla gidersem gözüme kestirdiğim PS3 oyunlarını bitirmeme sanırım daha 8-9 ay var. Daha sonra da PS4'e geçerim artık. Böyle geriden gelmenin avantajları da yok değil hani. Oyunlar 20-30 TL bandında. Game of the Year Edition, Enhanced Edition, gibi paket halindeki tüm içerikleri oynayabilme, bug'lardan arınmış versiyonlar vs. Muhabbeti uzattım sorulara geçeyim;

1. Artık yaşlılıktan mıdır nedir hikâye temelli oyunlar oynamayı seviyorum. Ya da hikâyesi olan karakterlerle tanışmayı seviyorum. Favori karakter tiplerim alfa olmayanlar (Jack Sparrow, John Marston gibi) ya da yan karakterler (Shepard'dansa Thane Krios'u daha çok severim mesela). Hikâye ve karakterleriyle öne çıkan birkaç oyun sayabilir misin?

2. Mod nasıl yapılır? Oyunların bir bölümünün kaynak kodlarını mı paylaşıyorlar, bir "tool" mu veriyorlar ya da oyunun yapıldığı oyun motoru için kütüphane erişimi mi sunuyorlar? Nedir bu işin "tekniği"?

Bir dahaki sefere görüşmek üzere hoşça kalın. *- Savaş Akyavaş*

Selamlar Savaş. Dediğin dergiler de, dergi yazarları da, aman saygısızlık olarak algılanmasın, omzumun üstünden beni ıskaladı geçti. Ben ciddi anlamda oyunculuğa 90'ların sonlarında, dergi okuyuculuğuna da Level'la başladım. Bilemedim o yüzden, af buyur. Oyungezer'in o sevdiğin ekolü devam ettirdiğini düşündüğünü görmekse apayrı bir his tabii ^_^ Sen köşe yazılarımızdan bahsedince ayrı bir hoş oldum ama, birilerinin oraları önemsediğini, hatta bu kadar zaman sonra onlardan bahsettiğini görmek acayip bir his. Ya bu ay ya da en geç gelecek ay köşe yazısı yazmaya devam edeyim en iyisi. Verdiğin motivasyon için teşekkürler.

Konsollar konusunda demin Enes'le de biraz konuşmuştuk, ona yakın bu bahsettiklerin de. PS4 falan dedik ama benzer şeyler PS3 için de geçerli mesela. PS3'e çıkmış, bugün de hiç eskimeden muhteşemliğini koruyan herhalde en az 20 oyun sayabilirim. Her ne kadar konsolların ve oyunların pazarlama departmanları bizi aksine ikna etmeye çalışsa bile insan illa ki en güncelini, en yenisini istemek zorunda hissetmemeli kendini. PS3'te yaşayacağın GTA 5 tecrübesiyle PS4'te ve hatta olası bir PS5 Remastered'da yaşayacağım GTA 5 tecrübesi arasında "o kadar" da büyük fark yok.

1. Shepherd benim favori Mass Effect karakterimdir, yalan yok. Gerçek, karizmatik bir lider portresi nasıl çizilir onun dersini vermişti BioWare. Ama bunların hiçbiri inandırıcı yan karakterler olmadan mümkün olmadı. Thane'i ben de çok severim mesela. Veya Cole'u... Veya Sera'yı... Veya



Youtube dislike silmeyi yavaş yavaş alışkanlık haline getiriyor galiba.

Videolarda Bu Ay



→ Deadpool arka çıktığına göre Nickelback dinlemek utanılacak bir şey değil midir artık? ***tinyurl.com/ogz-135-nick***



→ Solid Snake ve Liquid Snake'in seslendirmenlerinin bir araya gelerek Metal Gear temalı Noel hikâyesi okumaları kadar epik bir hareket olabilir mi? ***tinyurl.com/ogz-135-mg***



→ Hmm, belki Home Alone'un yıldızı Macaulay Culkin'in (Kevin işte) Angry Video Game Nerd'le birbirinden iğrenç Home Alone oyunlarını oynadığı video da aynı derecede epik sayılabilir. ***tinyurl.com/ogz-135-home-alone***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Garrus'u... Yanlış izlenime kapılmadıysam BioWare formülünü sen de benim gibi seviyorsun ama Dragon Age'le alakan az. Onları öneririm öyleyse sana. Karakter odaklılık deyince Witcher serisinin, Persona, FF gibi JRYO'ların da adını anmadan geçmeyeyim.

2. Bu sorunun tek bir cevabı yok maalesef, her oyun için değişiyor ve konuya hâkim olduğumu söylersem de yalan olur. Bazı oyunlar için yapımcılar kendi "toolkit"lerini Steam üzerinden veya başka platformlardan yayınlıyorlar, bazı oyunların mod yapma zımbırtılarıysa oyuncular tarafından oluşturulup yayınlanıyor. Hangi oyun için mod yapmak istediğine göre değişir yani bu sorunun yanıtı. Steam Atölye, Moddb ve Nexusmods bu konuda en dolu içeriğe sahip üç adres.

Sen de hoşça kal, görüşürüz.

Bir Rica

Oyungezer'deki herkese selam. Bu benim ikinci mesajım, çok bir şey söylemeden sorularıma geçiyorum:

1. Yaklaşık 6 ay önce Celeste diye çok güzel bir platform oyunu oynadım. Her şeyini çok sevdim. Uzun süredir bu oyunu sizin incelemenizi bekliyordum fakat bir türlü gelmediğinden rica edeyim istedim. Bu oyunu inceleyebilir misiniz?

2. Dergide Divinity veya PoE gibi oyunları gördükçe aklıma takılıyor hep: FRP ve "masaüstü oyun" ne anlama geliyor açıklayabilir misiniz?

3. Bir derginin Portal kısmına bir yorumum var: Gerçekten hem görünüş hem de bilgi olarak çok güzel bir bölüm. En sevdiğim kısımsa Akıl Fikir bölümleri, orada söylenenlere katılıyorum. Ayrıca OGZ'nin 11. yılı sayfanız da harika olmuş ^ - ^ - *Doğu Şimşek*

Merhabalar Doğu, az şey söyleyenlere de kapımız açık (burada illa çok şey yazmak zorunda hisseden, o yüzden de yazmayan okurlara taş gelmektedir).

1. Valla ne yalan söyleyeyim, ayıp ettik çıktığı zaman incelemeyerek Celeste'yi. O sıralarda ilginç şekilde hiçbirimizin radarına girmemişti, sonradan oynadı kendisini çoğumuz. Bu sayıdaki Yılın Oyunları dosyasında hakkını teslim etmeye çalıştık ama bir de geç kalan insanımız Noyan'dan rica etmeli geç kalmış bir incelemesini yazar mı diye. Noyan?

Yanındayım kardeşim, birlikte ısrar edersek bence Noyan bu işi halleder. - E

2. Efenim temel bir tanım yapmak gerekirse FRP dediğimiz şeyin açılımı Fantasy Rol Playing, yani Fantastik Rol Yapma. FRP deyince akla ilk başta Dungeons & Dragons gelir ama Star Wars'undan Dark World'üne, hatta bildiğin günümüz dünyasına kadar her şeyin rol yapma oyunu olabilir. Kurallı olsun kuralsız olsun bir DM (Dungeon Master) oyunu yönetir, sen bir oyuncu olarak "şu an bunu yapıyorum, şu an şu karaktere şunu söylüyorum" gibi gibi oyununu özgürce oynarsın. Bir türlü istediğim kadar o dünyaya girememiş olsam da kısıtlı tecrübeme dayanarak söylüyorum ki abartısız dünyanın en zevkli şeyidir. Masaüstü oyunlarla kasıt bu FRP'ler de olabilir, figürlerle haritalarla vs. oynanan oyunlar da olabilir. Monopoly de bir masaüstü oyundur atıyorum. Özellikle Warhammer dünyasının figürlerle oynana masaüstü oyunları meşhurdur. Bir YouTube'da arat ve gör derim.

3. Teşekkür ettim. Portal'dan sorumlu DM'imiz (ehe) Eser de buraları görüp sevinecektir muhtemelen. Akıl-Fikir geçtiğimiz ay yoktu maalesef, bu aya dönebildi ancak.

Iz det yu offisaa?

Selamlar OGZ ailesi, nasılsınız? Bu geçtiğimiz ay neye başladım dersiniz? Dark Souls 2 ve 3. Hem de rahatına düşkün biri olarak... DS3'ün ilk boss'unu 30 denemede geçtim.

1. Oyun dünyası nereye gidiyor çok endişeliyim. Hani Ömer sen bana demiştin ya zamanında (Sen diyebilirim değil mi?) oyunların eskiden sana verdiği hissi seviyorsun o yüzden eskisi gibi gelmiyor diye, valla yenileri de sevmeye uğraşıyorum, yok. Varsa varsa The Witcher 3, DS2, DS3, The Division da olur ama Fallout 76, Fallout 4 ney öyle ya...

2. Dergimize (sizi sevdiğimden sahiplendim yoksa yerinizde gözüm yok he he) yazılan mektuplar arasında Aralık sayısındaki Dark Side of Gamer olan kardeş sanırım FRP'yle ilgilenmek istiyor. Böyle kardeşlerimizi desteklemekten zevk ve onur duyarım. Serbestse mailimi paylaşayım zira deneyimli bir dungeon master olarak 20 yıldır oyun oynatıyorum, bazen de oynuyorum, kitap vs. her şeyle ilgili bilgi veririm: drgorky84@hotmail.com.

3. DS3 mekân tasarımları, oynanışı, aksiyonu çok iyi ancak bana DS2'den daha sığ geldi. Ne bileyim gizli yerler daha az, sandıkların mimic olduğu alnında yazıyor sanki, en azından ben öyle buluyorum, bir de istila yemek derken dakika başı çileden çıkarıyor insanı. DS2'de bir sınırı vardı. Her oyunda olduğu gibi stamina'si bitmeyen hileci arkadaşlar da cabası, ya da twinkled dediğimiz başkalarının şişirdiği oyuncular... Yine de DS'in ayrı bir çekiciliği varmış, ilişkimiz karışık yani.

4. Blizzcon'da Diablo II'nin yenilenmiş versiyonundan falan haber yok mu? Warcraft III'ü yapacaklarına onu yapsalarmış.

5. DA3 benzeri oynanışı olan ancaaaaak daha böyle ılımlı zor oyun öneriniz varsa alırım bir dal.

Teşekkürler, iyi çalışmalar. - *Görkem Bulut*

Sağda solda "Dark Souls 2, 3'ten güzel" demeyin, başınız belaya girer.



Birbirlerinin kafalarını-kollarını kopartsalar da mutlu bir aile tablosu çiziyorlar.

Selamlar Görkem, hoş geldin yeniden. Şudur budur derken kafalar biraz dönük durumda, sen iyisindir umarım ama? Hoş Dark Souls'lara girişmiş birinin iyi olmasını beklemek ne derece gerçekçi tartışılır tabii...

1. Saydığın oyunlar candır (The Division biraz daha az candır ama o da candır). F76'ya da laf etmeni anlarım, iki aydır biz laf etmeye doyamadık kendisine de Fallout 4 iyidir yine ya... Tamam bazı açılardan eskilerini aratıyor, bir Skyrim olamıyor ama güzeldir yine... Bu arada "sen" de tabii ^_^

Ömer'e sadece iş arkadaşları sen der! - E

2. Ben de paylaşıyorum o halde buradan adresini. Belki de kendine yeni bir oyuncu bulmuşsundur.

3. Dark Souls serisinin yalnızca 3. oyununu bitirdim ve çok beğendim (favorim hâlâ Bloodborne). DS2'ye rage quit vesilesiyle veda etmiştim öte yandan. İki oyunu kıyaslayamayacağım o nedenle ancak Eser ve Eren gibi DS sevdalıları der ki DS3, DS2'yle kıyaslanamayacak kadar üst seviyede, DS2'de üstat Miyazaki'nin çalışmamış olması özellikle hikâye tarafında kendini belli ediyor. Onların yalancısıyım.

4. Diablo II haberi yok ne yazık ki. Ama olsaydı bile Warcraft III kadar sevindirmezdi beni şahsen ^_^ Diablo II şu an Path of Exile, Grim Dawn gibi modern ve kaliteli yapımlar dururken yalnızca Blizzard'dan olduğu için ve/veya nostalji hissiyle oynanır. W3'se bir tane, alternatifi yok.

5. Immm... PS4'ün varsa Bloodborne. Biraz grind yapınca aşırı da zor değildi. Nioh için de aynı şey söylenebilir.

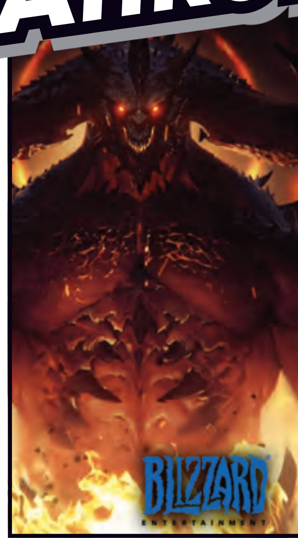
Ben teşekkür ettim mailin için. Sağlıcakla kal!

Kimliğini Unutmak

Yeniden selamlarımı sunarım Oyungezer ailesi. Geçen ay ismimi yazmayı unutmuşum. Eren Murat Hepgüler adım ve soyadım, Murat da kullandığım ismim. Benzer formatta sorularımla yine geldim:

1. 80. sayının son sayfasındaki Oradaydım bölümünde Saya No Uta adlı görsel roman hakkındaki Ömer Akdağ tarafından yazılan yazıyı okuduktan sonra bir şekilde görsel romanı bulup okumuştum. O zamanlar İngilizce konusunda şimdiki halimden zayıftım elbet ancak gene de etkilenmiştim. 2016 yazında tekrar bitirmeye karar vermiştim ve okuyunca öyle etkilenmiştim ki bitiş

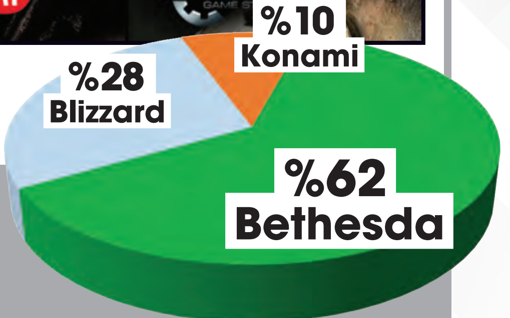
Anket







2018'DE EN ÇOK HANGİ OYUN FİRMASINA GICIK OLDUNUZ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Kesinlikle Bethesda. Yıllardır ne yapsalar gözüm kapalı aldığım efsane firma bu kadar kısa sürede nasıl bu hale düştü... @Ozan Bolulu

Kanvas kıtlığı olmasa iyiydi. @Baha Kolsal

Konami adeta Kojima'ya "biz senin markanı böyle yok ederiz" dedi. @Toprak Baydıer

Hots'un eSpor kısmını kapatan, geliştirici ekibini daraltan Blizzard tabii ki... @Samet Ünal

Bi' kere de benim yorumumu yayınlayın. @Emre Muştu

→ AVENGERS 4: ENDGAME'DEN BEKLEDİĞİNİZ, GÖRMEYİ UMDUĞUNUZ BİR SAHNE VS. VAR MI?

Hepsi rüyaymış, Thanos tuzlukmuş. @Selim Berkay Koş

Sauron'un güç yüzüğüyle geri gelip karşısında Rohan ordusunu bulması. @Halit Çakmak

Captain Marvel'ın ölmesi. @Kağan Türkoğlu

Dr. Strange zaman portalıyla Profesör X'in genç halini bulup getirse, o da Thanos'u zihin hapsine alsa. @Alican Güler

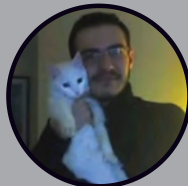
En sonunda "abi sen hak lıymışsın, bak yarımız öldü ama iyi de oldu" denmesi :) @Mehmet Özel

Fragmandaki o Tony nin uçakta mahsur kalma sahnesi filmin sonunda olsa ve orada kalarak ölmeyi, diğerlerini kurtarmak için bilerek seçmiş olsa. @Ozan Bolulu

Deadpool gelip zamanı kolundaki aletle geri alır. @Murat Sönmez

→ @OYUNGEZER: HAYDİ ŞU ANKİ VEYA GEÇMİŞTEKİ EVCİL HAYVANINA BİR SELAM GÖNDER, İLETECEĞİZ (BASKIYA 5DK SORUSU).

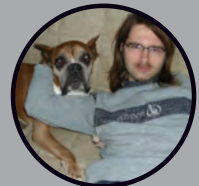
Sevgili Arwen, keyfin yerinde, avın bol olsun. Tuttuğun yaş mama, miyavladığın sırtını sıvazlayan el olsun. @ereneryurekli



Ah Gazoz, umarım gittiğin yerde dağ bayır demeden koşuyorsundur. (Dünyanın en hızlı kaplumbağasıydı kendisi...) @gizemsedef



Baksi naber len, tut hadi ksksks. LAN BENİ DEĞİL BENİ DEĞİL BIRAK PAÇAMI! (Özleniyorsun kerata) @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Kontrol ettim de 34 kitap olmuş Drizzt Efsaneleri serisi

parçası Glass of Shoes her dinlediğimde gözlerimi nemlendirir. Yazarların görsel romanlarla arası var mı? Varsa tavsiyeleri nedir?

2. Oyunlar hakkında sevdiğim şeylerden biri de oynadığım yıllarla alakalı olan anılarımı da hatırlatmaları. Hele Crysis yok mu? Eski ve çıktığı yıl bile giriş seviyesi çalışan dizüstü bilgisayarımda, şimdi karşılaşsam midemin bulanacağı fps oranlarıyla bitirmiştim. Ama Crysis bana kendisinden çok o yıllarda yaşadığım şeyleri hatırlatmakta. Sizin de böyle anılarınızla bütünleşmiş oyunlar ve anılar var mı aklınızda?

3. Bazı oyunlar var ki yıllar içerisinde aynı isimleri kullansa da asıl olayı yok oluyor. Yanlış anlamayın aynı kalsın demiyorum da özü ve teması o kadar değişiyor ki bazı oyunların aynı ismi eskitmesini kafam almıyor. Yeni bir fikri mülk fırsatı varken bu kadar suyunu sıkmanın ne manası var? Yoksa kimliğini unutmuş veya suyu sıkılmış oyunlar daha mı kolay, daha mı güvenli?

4. Hikâyesi ve RYO elementleriyle güçlü olan oyunlar artık çok mu bütçe ve zaman istiyor yoksa firmalar mı kolaya kaçıyor?

5. Son zamanlarda R.A Salvatore kitaplarına sardım (Geçen aydan D&D'yle alakalı olan soru bu sebepten ötürü olsa gerek). Benim favorim cüceler. Ekipten okuyan varsa onun bir favorisi ve tavsiyesi var mı?

6. 2019 yılı için oyun sektörü bazında nasıl beklentileriniz var? Mesela ben artık PS5 duyurusu istiyorum. 2016 yazında topladığım bilgisayarım bütçemi aldı götürdü ve PS4 konsola özel oyunların oynanış videolarında görüp duyduğum bir isim oldu benim için.

Önceki mektubumun cevaplanması benim için çok mutluluk vericiydi. O yüzden her ay aklıma gelenleri yazmak istiyorum. Cevaplarınızı merak ediyor ve keyifli bir ay diliyorum. *- Eren Murat Hepgüler*

Haaa, şu Dark Side of Gamer arkadaş sensin sanırım, hoş geldin adıyla sanıyla Murat.

1. Bizim eski yazarlardan, Selam'ın senpai'si Posta İdaresi'nin yazarı Eren Okka asıl ilgilidir görsel romanlarla (fırsatın olursa Haziran 2010 sayısına bir göz at) ama benim de az buçuk bir alakam var kendileriyle. Kısa ama etkileyici/ürpertici bir yapımdı Saya no Uta gerçekten. Herhalde 1 buçuk yıldır Muv-Luv okuyorum, üçüncü bölüme yeni geçtim. Okuduğum sınırlı görsel roman içinden fantezi/macera/aksiyon seviyorsan Fate/Stay Night'ı, dram seviyorsan da Clannad'ı şiddetle öneririm. Görsel romanlara daha detaylı göz atmak istersen de yine bizim Eren Okka'nın Türkçeleştirdiği vndb.org adresine yönlendireyim seni.

2. Nostalji hissini sevmem ama itiraf etmek gerekirse bazen yenik düşüyorum oyunların beni o zamanlara götürme yetisine ben de. Uzun zamandır açmamış olsam da Heroes III dendiğinde öyle bir hisse kapılırım mesela. Veya KoF 97 ve 98... Aslında belli oyunlarla da sınırlayamam bunu. Şimdi açıp alakasız bir şekilde Mortal Kombat II oynasam oyunu anneannemin evindeki tüplü televizyona bağladığım, kaydetme fonksiyonu olmayan Famiclone'un başında "Ya acaba rekor tablosunun en üstüne adımı yazsam kaydım silinmez mi ki?" diye salak salak 15 saat oynadığım zamanlara istemeden de olsa dönerim, elden bir şey gelmez.

3. Adı "Red Dead Redemption 2: Immortal" olan bir mobil oyunu oynama ihtimalin mi daha fazla olurdu yoksa "Kesiş: Immortal" adındaki alakasız bir oyunu mu? RDR2: Immortal'ın mikro ödemelerine para yatırma ihtimalin mi daha fazla yoksa Kesiş: Immortal'ınkilere mi? Para kazanmak isteyen bir şirket mantığıyla düşünmek de gerek bazen. İşte orada da kıstas oyunun kalitesi. "Ana oyunun ismini sömüren uyduruk bir şey" ile "ana oyunun ismini kullanan kaliteli bir yan oyun" arasında fark var. Yapımcılar para kazanmak için ellerindeki markayı kullansın, bir sorunum yok. Yeter ki çıkardıkları şey iyi olsun.

4. Bak burada bir yanılgıya düştüğün kanısındayım. Şöyle ki; "artık" demişsin ya, burada "günümüz" ile "eski bir zaman" arasında bir kıyasa girmiş ve eskiyi yüceltmiş oluyorsun. Mesela 2008'le 2018'i kıyaslayacak olursak, 2018'de çıkan kaliteli tek kişilik oyunlar daha fazladır. 1998 vs. 2018? Yine 2018. Zaman içinde oyunların eğlence sektöründeki yeri çok büyüdü. Şu an tek kişilik olanlar dışındaki oyunlara olan talep eskisine oranla kıyaslanamayacak kadar fazla ve bu tip oyunlar çok çıkıyor. Ama bu tip oyunların fazla oluşu, tek kişilik oyunların az olduğu anlamına gelmiyor. Toplam fazla, pasta büyük yani. Sadece 2018'e ve sadece RYO türüne bakıyorum, ki RYO açısından çok da zengin bir yıl değildi: Pillars, Kingdom Come, Vampyr, Pathfinder, Bard's Tale, Tower of Time, JRYO'ları da katarsak Dragon Quest, Octopath, Ni no Kuni... Ne 2000'lerdeki ne de 90'lardaki herhangi bir yılda bu kadar zenginlik yoktu. Geçmişi yüceltelim, geçmişe saygı duyalım, ama günümüzde yapılan işlerin de değerini bilmeli.

5. Drizzt Efsaneler'ni okumuş ama 7-8 kitap sonra "tamam güzel devam ediyor ama bu kadar yeter" diye bırakmış biriyim, çok bir şey söyleyemeyeceğim D&D kitapları konusunda. D&D olmasa da Deathgate Cycle (Ölüm Kapısı) serisini fantastik edebiyata ilgili herkese her fırsatta öneririm ama. Unutulmuş Diyarlar'daki favori ırkım, eh, Drizzt sağ olsun kara elfler, yapacak bir şey yok.

Cüceler tamam ama Drizzt bey sayesinde favorimiz dark elflerdir efendim. Patrick Rothfuss'un Kral Katili Güncesi üçlemesi diyeyim ben de. Henüz okumadım ama çok övdüler, en kısa zamanda başlıyorum. - E

6. 2019'dan Kingdom Hearts III dışında bir şey istemiyorum. 2018'e "tamam bu yıl az güncel oyun oynayacağım, listemdekileri bitireceğim" diye başlamıştım, şu an listemdekilerin küçük bir kısmı bitmiş haldeyken "Ne ara geçti la koca yıl?" diye düşünür vaziyetteyim. 2019'da bari bitireyim listeyi. Ha bu yıl bir PS5 ve yeni Xbox duyurusu fena olmaz ama, renk olur.

Ömer ilk defa senle aynı oyunu bekliyoruz :) Ama benimki Disneycilik, Mikicilik. - E

Sen yazdıkça biz cevaplarız Murat, için rahat olsun. Sevgiler.

Atmayın önümüzdeki ay mail falan, Kingdom Hearts'tan kafamı kaldırıp bir de sizin maillerinizle mi uğraşacam! Yav şaka şaka ciddiye alıp öksüz bırakmayın şimdi burayı. Zaten Kingdom Hearts da erken gelmez kesin...

1 TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)



Gelecek Ayın Misafiri

Editördaşım olmasının yanı sıra ev arkadaşım da olan daş gibi insan Eren Eryürekli buralarda önümüzdeki sayıda. Her türlü film-dizi-müzik vs.'nin yanı sıra yine her türlü oyunla da ilgilidir kendisi, nasıl hepsine vakit buluyor ben anlamamaktayım şahsen.



Hayalet Gemi

Engin Vural
engin@oyungezer.com.tr

Hayatı ıskalayanlar kulübü

Ümit Yaşar Oğuzcan'ın sahibini arayan mektupları gibi mektuplar yazıyorum ben de zaman zaman. Dergide veya sitede, oyun incelemesinde ya da bir başka yazıda, aralara serpiştirdiğim cümlelerle, attığım mesajlarla, yaptığım yorumlarla satır satır büyüttüğüm mektuplar. Muhtemelen uzun bir süre boyunca sahibini arayacak ve bir süre sonra kimsesiz yazılar mezarlığında yerini alacak mektuplar. Ama bu çok da kafaya taktığım bir mesele değil. Sonuçta kimse okumasa da ben yazdım bir kere. Ya hiç yazmasaydım, yazamasaydım? Sözüm kimseye ulaşmasa bile söylenmiş oldu. Eksik kalsa bile o mektup yazılmaya başlandı işte...

"Söylenmemiş aşkın güzelliğiyledir / Kâğıtlarda yarım bırakılmış şiir" diyor Ahmet Muhip Dıranas. Yarım da kalsa şiiri yazmaya başlamış sonuçta, söylenmemiş de olsa bir aşkı var. Günü gelip o şiirin tamamlanması, o aşkın söylenmesi ihtimalini düşünmek de güzel değil mi? Ya en başından ıskalasaydı?

> KİMSENİN DUYMAYACAĞI ŞEYLER SÖYLEMEK, HİÇ SÖYLEMEMEKTEN İYİ DEĞİL MİDİR?

Hayatta yapıp da pişman olduklarımızdan daha üzücüsü yapamayıp ıskaladıklarımız oluyor belki de. Bu konularda ustalık mertebesine eriştiğimi düşündüğümden "Hayatı Iskalayanlar Kulübü"nü kurmaya karar verdim. Kapımız herkese açık!

Yapılacaklar listemizde ilk madde; neleri es geçtiğimizin, kaçırdığımızın farkına varmak. Kaybettiklerimizi düşünüp sürekli bir mutsuzluk halinin içine hapsolalım demiyorum, yanlış anlaşılmasın. Bilakis, bazen hayatımızı zorlaştıran, bizleri rahatsız eden, üzen konulara o kadar odaklanabiliyoruz ki; hayatlarımıza renk katacak şeyleri gözden kaçırabiliyoruz. Bunların farkına varalım istiyorum. Kaybettiğimizi sonradan fark edeceğimiz ve fark ettiğimizde de üzüleceğimiz şeyler biz bir köşede başka şeylere dalmışken, yanı başımızdan akıp gidiyor. Bu kayıpların önüne geçelim istiyorum.

İşte, yapılacaklar listemizin ikinci maddesi de tam olarak bu noktada devreye giriyor: Hayatımızı güzelleştirecek detayları ıskalamamak için azami gayreti göstermek. Bugüne kadar yeterince ıskaladığımıza göre, artık sağlam bir tecrübe sahibiyiz demektir. Dolayısıyla hayatımızın bundan sonraki döneminde hedefi tutturma konusunda daha başarılı bir performans sergileyebiliriz. Sergileyelim o zaman!

İnişli çıkışlı bir ömrü tüketiyoruz öyle ya da böyle. Eğer olumsuzluklara çok kafayı takarsak, mutluluğu ıskalar gideriz. Hayatımın önemli bir bölümünü böyle ıskalayarak geçirdiğim için şimdi kendime notlar yazıp duruyorum.

Epiktetos, elimizde olan ve olmayan şeylerden bahseder. Elimizde olmayanlara kafa yormak nafile bir çaba, enerjimizi tüketen bir mutsuzluk kaynağıdır, elimizde olanlarla ilgilenelim der özetle. Geçmişe takılıp kalmak veya elimizde olmayanların peşinde koşmaktan sıyrılıp elimizde olanlara odaklanabilmek için atılan bir adım olarak görülebilir Hayatı Iskalayanlar Kulübü.

Çok anlamsız mı geldi? Bana da öyle geliyor zaten. İyi de tüm bunları neden yazdım o zaman? İnanın, ben de bilmiyorum. Olur ya yine ıskaladığım bir şeyler vardır, belki bu sayede telafi edebilirim diye düşündüm herhalde. Daha ben bile neden yazdığımı bilmiyorsam ne anlamı var bunca sözün? Üzerine kafa yormaya gerek yok. Bu satırları da istikametini bulamamış, sahibini arayan mektuplardan sayalım, olsun bitsin!

Bir mektup - ki üç beş satır / kim yazdı, kim okuyacak
Bir mektup - ki sahibini / aradı, arıyor, arayacak...





Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

1'ken 5 Hissetmek

"O o yoktu Ömer'in köşesi aylardır, kesin çok önemli şeylerden bahsetmek için geri döndü" falan diye düşünen varsa "hiç bu kadar yanılmamıştın" diyerek bir sarılayım. Yine öyle arada derede kalmış konularla huzurlarınızdayım.

İnsanların bağımlılıkları uğruna kendi duygularını nasıl manipüle ettiği üzerine düşündüm biraz geçenlerde (insanlar derken ben de %14 oranında olsa da insan sayılırım, benim için de geçerli yani).

Aslında tam bağımlılar için biraz daha az geçerli bu dediğim. Bağımlı insan için sigaradır, alkoldür, sağlıksız beslenmedir, kahvedir, oyunlardır (evet oyun bağımlılığı diye de bir şey var kabul edelim ki) rutin, normal şey haline gelmiştir. Bağımlı insan gider sigarasını içer, gider alkolünü alır, her akşam pizzasını pidesini gömer vs. Ekstra bir şey yaşamış olmasına gerek yoktur bunu yapması için. Benim bahsettiğim biraz daha yarı-bağımlılar veya bağımlılığın başlangıç evresinde olanlar.

Şöyle ki; insanlar bazı şeyleri bazı duygularıyla eşleştirirler. Mesela sigara içmeyi stresle eşleştirirler, stresli hissettiklerinde sigara içme gereği duyarlar. Ama şöyle bir durum var; mesela kişi küçük bir can sıkıntısı yaşamıştır ve atıyorum normalde o yaşadığı o kişide 1 birim stres yapacaktır. Ancak işte kişi sigara içmek istemektedir ve o 1 birimlik stresi kendi içinde 5'e çıkarır ki kendinde sigara içme hakkı görsün.

> "BAĞIMLILIKLARIMIZIN DUYGULARIMIZI YÖNETMESİNE İZİN VEREBİLİYORUZ"

Oranı daha az olsa da pozitif şeyler için de geçerli bu dediğim. Ne bileyim kişi tam alkol bağımlısı değildir ama sürekli canı alkol çekmektedir ve kendine ket vurmaya çalışıyordur. Bu durumda mesela oldukça sıradan günleri gözünde büyütüp, özel bir günmüş gibi algılayıp, kendine alkol almak için izin verir bir nevi. Ne bileyim, geniş bir arkadaş çevresi vardır, her ay bir sürü kişinin doğum gününe iştirak ediyordur ve her seferinde de aklının arkasındaki çarklarda "ya bugün bilmemkimin doğum günü, bugün içmeyeceğim de ne zaman içeceğim" düşünceleri döner.

Özellikle oyunlar konusunda size de yakından veya uzaktan tanıdık gelmiştir bence bu psikoloji. "Bugün üretken olacaktım, şunu yapacaktım, bunu yapacaktım ama canım sıkkın, oyun o halde" cümlesi bir yerlerden tanıdık geldi mi? Tüm dürüstlüğünüzle kendinize oyun açma hakkı görmek adına ve de bir şeyler üretme sürecinin stresinden kaçınmak adına aslında 1 birim olan can sıkkınlığınızı kendi içinizde 5 birime çıkarmadığınızı söyleyebilir misiniz? Ben söyleyemem, az buz yaptığım bir şey değil.

"Duygularınızı kontrol altında tutun, bağımlılıklardan uzak durun" falan diyebilirim, dile kolay olduğunu biliyorum. Hayatta komple mantıkla hareket edemiyoruz, etsek de hayatın tadı kaçar zaten. Ama işte klasik mantık-duygu dengesini tutturmak önemli bu konuda da çünkü komple içimizden geldiği gibi, duygularımızla hareket ederek bir şeylerin az ya da çok bağımlısı olduğumuzda birincisi kendi ruh ve beden sağlığımıza yazık, ikincisi de çevremizdekilere yazık.

Direkt bu kendini kandırma mevzusunu bizzat yaşadım evet ama bunu yapanların çevresinde bulunduğum daha fazladır. Sırf geyiğine karşımdakinin az bir şey sinirini bozacak bir şey söylerim, örneğin sevdiği bir müzik grubuna "dandik bunlar ya ehuehu" derim ve hiç beklemediğim aşırı bir tepkiyle karşılaşırım ve bilirim ki aslında orada onu o kadar sinirlendiren kişi benden çok kendisidir. Kızdığında bağımlılığına sarılmak için kendinde hak göreceğinden dolayı normalde olacağından kat kat daha fazla kızmıştır. Bağımlılık da öyle bir şey ki "seni böyle kızdıran ben değilim bağımlılığına kavuşma ihtiyacın" falan filan desem bile dinletemem, karşımdaki tepki büyür. Üzücü, moral bozucu... Biliyorum bu durumu komple hayatımızdan çıkarıp atmak mümkün değil, insanlık zaafı ama hem kendiniz hem de çevrenizdekiler için biraz kontrol altında tutmaya çalışmanızı tavsiye derim naçizane.



HABER | ÖN İNCELEME | AKIL-FİKİR | ANALİZ | OKUL

PORTAL

RED DEAD ONLINE BETA

YALNIZ KOVBOYLUK DEMODE OLDU

ONUR KAYA

Red Dead Redemption 2 harika tek kişilik senaryosu ve çıtaları yükselterek açık dünya türünü ileri taşımasıyla bizden bolca övgü aldı ancak oyunun çoklu oyuncu modu olan *Red Dead Online* biz incelemeyi yazdığımızda henüz açılışını yapmamıştı. Oyunun online modu hâlâ nihai haline kavuşmuş değil ancak Kasım ayının son haftasından beri devam eden beta sürecine doğrultusunda oyunun genel yapısı hakkında bilgi vermek yerinde olacaktır diye düşünüyorum.

Öncelik söylemek gerek ki oyun tek kişilik senaryoda bulaştığımız avcılık ve balıkçılık gibi yan aktiviteleri çevrimiçi senaryoda da oynanış döngüsüne dâhil ediyor ve amaç senaryodaki yarı-simülasyon havasını online'da da hissetmeniz. Yabanda at yakalayıp evcilleştirmek, hanlarda yıkanmak ve yemek gibi kimi şeyler online tecrübenizde noksan olacak ama avlanıp et stoğunuzu dolu tutmak ve post satmak gibi işlere girişmeniz yer yer mantıklı olmanın ötesine geçip gerekli bir hale bile geliyor. Tek kişilik görevler, yan aktiviteler ve grup kurma seçeneğiyle tek kişilik senaryodaki ayakları yere basan havanın online'da da korunduğunu ve Rockstar'ın amacına kısmen de olsa ulaştığını söylemek mümkün. Kısmen deme sebebim, online'da tek kişilik senaryoda gördüğümüz dünya canlılığını göremiyor oluşumuz. Şehirlerde (normalde ata bineyim derken bir garibanın yakasına yapışmaktan kendinizi alamadığınız Saint Denis'de bile) çok az NPC var ve durum oyunun atmosferini biraz öldürüyor.

Vahşi Batı'da GTA'daki kadar uçuk araç ve silahlar yok. Peki Rockstar neyi ne kadara satıp nasıl para kazanacak?

Öte yandan oyunun en büyük sıkıntısı gelir sistemi ve buna bağlı olarak oyun içi ekonomi. Malum, Rockstar'ın bu kadar büyük bir paket içeriğini mikro ödeme olmaksızın standart fiyata önümüze koyması, hele de *GTA Online* büyük sıkıntılarına rağmen bu kadar popülerleşmişken fazlasıyla beklenmedik olurdu. Ancak ne kadar az teknoloji seviyesi, o kadar az ilginç oyuncak demek. *GTA Online*'ın *RD Online*'a kıyasla avantajı oyuncuların ilgisini çekecek çok fazla araç gereç barındırması ve bir noktada oyuncuların akıllarını çelmesiydi. *RD Online* geçtiği zaman itibariyle gerçek para ödeyip almak isteyeceğiniz bu kadar çok çeşitte oyuncak barındırmıyor ve bu sebeple Rockstar oyundan nasıl para sağacağını biraz şaşırmış durumda anladığım kadarıyla. Son gelen güncellemelerle oyunun ekonomisinde iyileştirmeler yapıldı ve daha fazla içerik ekleneceği de söylendi söylenmesine ama emeklerin karşılığı alınan para hâlâ düşük ve o parayla alınabileceklerin sayısı hâlâ az. Şu durumda oyunun en büyük rakibi *GTA Online* ve *Red Dead Online* "Pasif Mod" seçeneğinin olmaması gibi moral bozan birtakım tasarım tercihleriyle albenili görünmekte biraz zorlanıyor. Öte yandan Youtube'da bolca örneğini bulabileceğiniz cinsten "mikrofonu takalım kovboy aksanı yapalım" tadında eğlenceler için de biçilmiş kaftan.



Bu kasabalarda daha önce yaptıklarımızı düşününce farklı karakterle buralara tekrar uğramak ilginç oluyor.






Red Dead Online menüsüne girdiğinizde en başta göreceğiniz serbest dolaşım seçeneği sizi oyunu son bıraktığınız bölgeye atıyor. Bunun dışında oyuna haritadaki diğer bölgelerden başlamayı da seçebiliyorsunuz. Serbest dolaşım yerine çoklu oyuncu modlarına girmek veya bir gruba katılmak imkânları de elinizde elbette. GTA Online'da olduğu gibi "önce oyuna girip kendini garajda bul, sonra telefonu açıp oyun bulma sürecini başlat" tadında hantal bir süreç yok. Lakin GTA kadar uzun olmasalar bile yüklemeler yine de şıp diye bitmiyor. Bunun yanında sunucular daha stabil, oyuncu eşleştirme sistemi de daha iyi çalışıyor.


Oyun tek kişilik senaryonun biraz öncesinde geçiyor ve tıpkı GTA Online'da olduğu gibi tek kişilik senaryoyu aratmayan kalitede, ara sahnelerle sunulan görevlere sahip. An itibariyle art arda yapabileceğiniz bir avuç normal görev bulunmakta ve onur seviyeniz bunları açmaya etki ediyor; kimi zaman düşük, kimi zamanda yüksek onur seviyesine sahip olmanız lazım bazı görevlere erişmek için. Bu görevleri tamamlamak çok zaman almıyor ancak oyun beta sürecinden çıktığında Rockstar'ın daha fazla görev ekleyecek olması mümkün. Bu arada haritanın tamamı da tek kişilik senaryonun aksine en baştan açık. Ayrıca yine tek kişilik senaryoda olduğu gibi burada da Stranger görevleri bulunmakta ama bunlardan kaliteli hikâyeler beklemeyin. Daha jenerik görevler, yer yer tanıdık yüzlerle etkileşime girmeye imkân tanıyorlar o kadar.


Henüz oyunda tek bir karakter yaratma şansına sahibiz. Karakterimizin kaş, göz, vücut yapısı ve hatta dişlerini bile özelleştirmek mümkün olduğundan fazlasıyla ilginç tipler yaratmak mümkün ancak her oyunda kadın karakter yaratmaya takıntılı arkadaşlardan duyduğum üzere güzel kadın karakter yapmak biraz zormuş :) Oyunda seviye atlamak yeni becerilerin yanında yeni atlar, at ve karakter özelleştirme seçenekleri gibi şeyler açıyor. Oyunda iki adet de para birimi var, biri dolar, diğeri Gold Bar (Altın Külçesi). Bunların her ikisini de görevlerden kazanmak mümkün ancak altın külçelerini gerçek parayla satın alabiliyorsunuz. Altın külçelerini farklı kılan esas nokta, bunlardan daha fazla ödeyip henüz açmadığınız eşyaları satın alabiliyor olmanız. Ayrı kimi eşyaları Gold Bar olmadan alamayacağınızı da belirteyim.


Oyunda kartlar üzerinden işleyen bir beceri sistemi var. 4 slota sahibiz, bunlardan 3 tanesine pasif beceri kartları, 1 tanesine de Dead Eye özelliğimizi geliştiren beceri kartları yerleştiriyoruz. Pasif beceri kartları Combat, Recovery ve Defensive olmak üzere 3 başlık altında toplam 18 taneler ve seviye atladıkça açılıyorlar. Dayanıklılık barınız %75'in üzerinde doluyken hasarınızı artırmaktan, aynı hedefe isabet ettirdiğiniz her kurşunda hasarınızı artırmaya pek çok ilginç işe yarıyorlar. Bu beceri kartlarını kullandıkça bunlara spesifik olarak tecrübe puanı kazanıyorsunuz ve yeterli seviyeye ulaştığınızda yüklü bir miktar para ödeyip kartların özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Dead Eye özelliğinin Red Dead Online'da zaman yavaşlatmak yerine pasif beceri kartlarındaki özellikleri aktifleştiren bir tetikleyici görevi gördüğünün de altını çizmek gerek.



M. İHSAN TATARİ

THE OUTER WORLDS

RYO ustalarına yol açın

Eğri oturup doğru konuşalım; geride bıraktığımız şu son bir-iki yıl RYO türünün lokomotifleri olarak adlandırdığımız Blizzard, Bethesda ve BioWare için (üçünün isminin de "B" ile başlamasına ne demeli Bünyamin?) pek de iyi geçmedi. Önce *KOTOR, Baldur's Gate* ve *Dragon Age: Origins* gibi efsaneleri bizlerle buluşturan BioWare, *Mass Effect Andromeda*'yla kelimenin tam anlamıyla bir faciaya imza attı. Bethesda durur mu hiç? O da *Fallout 4*'le post-apokaliptik bir *The Sims*'e çevirdiği güzelim serinin tabutuna son çiviyi *Fallout 76*'yla çaktı. Bu esnada bizi *Diablo*'ya küstüren Blizzard cephesiyse çaresizce bir o yana bir bu yana koşturup yakaladığı herkese "Telefonunuz yok mu?" diye sormakla meşgul.

Her ne kadar üzücü olsa da bu noktaya bir anda gelmediğimiz de bir gerçek. Çünkü stüdyoların isimleri aynı kalsa da arkasındaki yapımcılar değişeli çok oldu. Birçoğu ya emekliye ayrıldı ya da ayrılıp kendi stüdyolarını kurdular. Hâl böyle olunca da bize Blizzard görünümlü paragöz Activision'lar kaldı. Ama durun, hemen ümitsizliğe kapılmayın! Çünkü Serpil'in geçen ayki editör yazısında çağrıda bulunduğu, oyunları para kazanmaktan ziyade sevdikleri için yapan efsanelerden ikisi hiç beklemediğimiz bir anda ama kesinlikle çok kritik, çok doğru bir zamanlamayla tekrar karşımızda: Tim Cain ve Leonard Boyarsky.

Eğer kim bu adamlar derseniz kısaca *Fallout 1, Fallout 2, Arcanum* ve *Vampire The Masquerade: Bloodlines*'ın arkasındaki çekirdek isimler olarak tanıtabiliriz kendilerini. İşte bu ikili son iki senedir Obsidian bünyesinde gizli gizli bir AAA oyun geliştiriyordu ama ne olduğu hakkında hiçbir fikrimiz yoktu. Ta ki geçen ay düzenlenen The Game Awards 2019 töreninde *The Outer Worlds*'le tanışana kadar...

Eksikliğini hissettiğiniz ne varsa...

The Outer Worlds ilk bakışta *Borderlands* ve *Fallout*'un karışımı gibi dursa da aslında bu sadece buzdağının görünen kısmı. Oyun galaksinin çok uzak bir köşesinde, Halcyon adlı bir koloni sisteminde geçiyor. Büyük bir şirket buraları çoktan parsellemiş ve her şey onların kontrolünde. Biz de çok uzun zaman önce kaybolmuş bir koloni gemisinde, 70 yıldır kriyo-uykuda olan birini canlandırıyoruz oyunda. Normalde 10 yıldan fazla uyumak çok kötü sonuçlar doğuruyor ama beyaz saçlı, hafif kaçık görünüşlü bir adam bizi kurtarmanın bir yolunu buluyor. Hatta gemideki diğer kolonicileri de kurtarabileceğini söylüyor ancak başına bir ödül konmuş ve bu yüzden yardımımıza ihtiyacı var. İşlerin şenliklenmeye başladığı yer de tam olarak burası zaten; istersek adama yardım edebiliyoruz ama buna kesinlikle

mecbur değiliz. Dilersek kötü adamı oynayıp adamın başındaki ödülü alma seçeneği de var.

The Outer Worlds tamamen oyuncunun seçimlerine göre şekillenen, hikâye bazlı bir RYO. Seçimlerimiz sadece yönettiğimiz karakterin kişiliğini değil, hem Halcyon'un hem de yoldaşlarımızın kaderini de etkiliyor ve bize farklı oyun sonları olarak dönüyor. Oyunda görevleri tamamlamanın üç farklı yolu var: Herkesi öldürmek, konuşarak ikna etmek veya gizlilik yeteneklerimizi konuşturmak. Daha da güzeli, eski *Fallout*'lardaki diyalog sistemi de bu oyunla geri dönüyor. Birinci şahıs kamerası açısından oynanan oyunumuzda karakterimiz seslendirilmemiş. Onun yerine özenle yazılmış uzun diyaloglar arasında seçim yapıyoruz. Bunun anlamı *Fallout 4*'te yerinde yeller esen Karizma, Konuşma Becerisi gibi özelliklerimiz sayesinde karşımızdaki kişiyi ikna etmenin mümkün olduğu. Gerekli yeteneklere sahip olduğunuz takdirde yalan söyleyebilirsiniz, tehditler savurabilirsiniz, uzlaşmaya gidebilirsiniz... Hatta direkt olarak karşınızdakine saldırarak diyaloğu yarıda bile kesebilirsiniz (Bay bay dönek diyalog tekerleği, keh-keh!).

Savaşlardaysa *New Vegas* ve *BioShock* karışımı bir sistem olacak gibi. Çatışmalar gerçek zamanlı olarak yaşanacak ve düşmanlarınızı başlarından vurabilirseniz onları tek vuruşta öldürebileceksiniz. Bununla birlikte rol yapmayı tercih edenler için VATS'ı andıran bir zaman yavaşlatma sistemi de bulunacak ve bu sayede rakiplerimizin uzuvlarına daha kolay nişan alabileceğiz.

Oyunda hafif, orta ve ağır mühimmat kullanan ateşli silahlar; lazer mermisi kullanan enerji silahları; lazer kılıcı ve lazer orağı gibi yakın dövüş silahları bulunacak. Bunların yanı sıra düşmanlarımızı küçültüp mini minnacık hâle getiren "bilim silahları" da emrimize amade olacak. Tüm silahlar ve mermiler modifiye edilebilecek, kendilerine ekstra özellikler kazandırılabilecek. Düşmanlarımız arasında tipik haydut gruplarının dışında robotlar ve gezegene özgü, dinozorumsu canavarlar gibi çeşitli şeyler var. Düşmanların seviyeleri bizimkiyle orantılı olarak artacak (yani level scaling dediğimiz olay) fakat bu sadece belirli bir seviyeye kadar gerçekleşecek.

Hatasız kul olmaz

En ilgi çekici mekanikse daha önce *The Darkest Dungeon* gibi yapımlarda da benzerini gördüğümüz kusur (flaw) sistemi olsa gerek. Bu sistem sayesinde oyunda karşılaştığımız belli başlı olaylardan sonra dilersek karakterimize karanlık korkusu, robot fobisi, yükseklik korkusu gibi ekstra özellikler katabileceğiz. Bunun da oynanışa hoş bir derinlik katacağı şüphesiz. Hangimiz Indiana Jones'un yılan korkusunu ya da Guybrush'ın porselen fobisini sevmemişizdir ki?

Mass Effect'teki Normandy'yi andıran, kocaman bir uzay gemimiz de bulunacak oyunda. Kendisi hem üssümüz vazifesini görecek hem de kolonideki gezegenler arasında seyahat etmemizi sağlayacak. Şimdilik sadece iki gezegen olduğunu biliyoruz. Ancak haritalar açık dünya olmayacak. Onun yerine görevlerle, toplanabilir eşyalarla ve gizli alanlarla dolu daha küçük haritalar bekliyor olacak bizi. Bununla birlikte oyun başlar başlamaz istediğimiz zaman istediğimiz yere gitmekte serbest olacağız. Açıkçası daha dolu, daha kompakt bölgeler bana daha cazip geliyor. O yüzden buna hiç üzülmedim.



Tekerlek yok! Cümleler var!





Videodaki Fallout vurgusu Bethesda'ya laf çarpmak mıdır dersiniz?

Her iyi RYO'da olduğu gibi *The Outer Worlds*'te de yanımıza çeşitli yoldaşlar katabileceğiz. Ve her iyi RYO'da olduğu gibi hepsinin kendilerine has karakterleri ve görevleri olacak. Onlarla gemimizde buluşup konuştukça haklarında yeni şeyler öğrenecek, görevlerini tamamladıkça yeni özellikler edinmelerini sağlayacağız. Aldığımız kararlardan hoşlanmadıklarında da ekibi terk edip gemiye dönebilecekler. Bu sayede daha sonra yoldaşlarımızla tekrar konuşup o kararı neden aldığımız konusunda onları ikna etme şansımız olacak. Ek olarak, yoldaşlarımızın her birinin ayrı ayrı envanteri yok hepsini tek bir pencereden yönetebileceğiz. Bu sayede ekipmanlarını değiştirmek için tek tek uğraşmayacağımız gibi taşıma kapasitemiz de ekibimizdeki kişi sayısıyla doğru orantılı olarak artacak.



Oyunda standart güç, sağlık, zekâ gibi özelliklerin yanı sıra kilit açma ve bilgisayar hack'leme gibi yeteneklerin bulunduğu da biliniyor. Bununla birlikte bu tür aktiviteler mini oyunlara dayalı olmayacak, onun yerine yetenek puanlarımızın yeterli olup olmadığına bakılacak. Tamirat, kimya, ilkyardım, avcılık tarzı yeteneklerin olup olmayacağıysa henüz belirsiz.

Son olarak oyunun tıpkı eski Fallout'larda olduğu gibi aynı anda hem ciddi hem de karamsar bir havası olacağını, sevdiğimiz kara mizahını aynen koruyacağını da belirteyim. Boyarsky bu durumu "benim karamsar mizacımla Tim'in şapşallığının bir karışımı" olarak tanımlıyor. "Bundan vazgeçemedik, açıkçası vazgeçmek de istemedik. Çünkü oyunlarımızı böyle seviyoruz." şeklinde açıklamış. Eh, biz de kesinlikle öyle seviyoruz eski dostlar. Biz de kesinlikle öyle seviyoruz...

TÜR: RYO | **YAPIM:** Obsidian | **DAĞITIM:** Private Division | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019





iRACING OYUNU BİR ADIM İLERİYE TAŞIDI

YİĞİT TEZCAN

Süper niş bir türün en niş üyesi *iRacing*, Porsche sponsorluğunda sektörün en fazla ödül dağıtan oyunu haline geldi.

Bu sayfalarda, az da olsa var olduklarını bildiğim yarış oyunu meraklılarına yarış simülasyonlarını anlatmaya çalışıyorum. Bu konuda *iRacing*'in ayrı bir yeri olduğundan bahsetmiştim; bir nevi gerçekle takıntılı, en ufak detayların hesaplandığı, simülasyon kategorisin içinde bile niş kalabilen, aylarca süren çalışmalarla hazırlanan otomobil ve pistlerin parayla satıldığı bir "motor sporları yazılımı"ndan bahsediyoruz.

Yine geçtiğimiz ay F1 Esport Series'den; düzenlediği şampiyonadan, sponsorlardan, ödüllerden ve bazı olasılıklardan bahsetmiştim. Sonuçta sim racing'in önünde kat etmesi gereken uzun bir yol vardı.

Oldukça şaşırtıcı bir şekilde, Porsche popüler olana yönelmek yerine gerçek bir yarış simülasyonunu seçti ve iRacing World Championship'e sponsor oldu. Önceki yıllarda F1 otomobilleriyle yapılan şampiyona, bundan böyle simülasyonda yer alan Porsche 911 GT3 Cup otomobiliyle yapılacak.

Gerçekte bu otomobilin tek marka olarak yarıştığı seriler var. Bu seriler için Porsche'nin motor sporları programının yakıt pompası diyebiliriz. Her yıl farklı ülke ve bölgelerin şampiyonlarından (2018 yılının Fransa ve Benelüks şampiyonu Ayhancan Güven) bir tane "junior" seçiliyor ve bu genç pilot, Porsche fabrikasında "kadrolu" yarış sürücüsü olma yolunda ilk adımı atıyor.

Kasım ayında 30 bin dolar ödüllü bir time attack turnuvası olarak başlayan ve 16 Aralık'ta Porsche'nin Leipzig'deki fabrikasında sonuçlanan ilk *iRacing* - Porsche ortaklığı, 2019 yılında 100 bin dolarlık ödül havuzu olan bir dünya şampiyonasına evriliyor.

iRacing'in Nascar tarafından resmen tanınan "eNascar PEAK Antifreeze iRacing Series" şampiyonasında 100 bin dolar ödül dağıtılıyor. Yine iRacing Ralli Kros, GT, Dirt Oval şampiyonalarında her biri 25 binden toplam 100 bin dolarlık bir ödül havuzu var. Porsche sponsorluğundaki şampiyonayı da eklediğimizde, 2019 yılında iRacing bünyesinde tam 300 bin dolar ödül dağıtılacağını görüyoruz.

Peki bunun önemi nedir? Hatırlarsanız, koskoca F1'in girişimi olan F1 Esport Series'in ödül havuzu 200 bin dolardı; yıllık cirosu sadece 7-8 milyon dolar civarında olan, tahminimce (bulgulara dayanan bir tahmin) 50-60 bin aktif yarışçısı olan *iRacing*'in, ortaya daha büyük bir ödül havuzu koyabilmesi son derece etkileyici. Üstelik *iRacing*'de motor sporları vurgusu, işin sadece eSpor tarafına odaklanmış olan *F1* şampiyonasından daha baskın. iRacing eSports Network'ten yapılan yayınlar gerçek motor sporları formatında, kamera açıları ve infografikler TV atmosferini canlandırmaya çalışıyor; *F1*'deyse herkesin kocaman bir stüdyoya doluştuğu, daha eSpor'vari bi sunum var.

Diğer tarafta Porsche'nin bu işe göstermiş olduğu ilgi hem sevindirici hem de şaşırtıcı. Bu, Porsche'nin işe bakışının lisans ücreti toplamaktan veya arabalarını oyunlara ekleterek reklam yapmaktan farklı olduğunu gösteriyor. Elbette işin içinde reklam var; zira simülasyon kategorisinde *F1* serisinden sonra en çok izlenen kaynak iRacing eSports Network (öyle çok büyük bir şey hayal etmeyin; sadece 10 bin 573 abonesi var). Ancak şunu da unutmayın: *iRacing*'e yeni başlayacak birisinin, şampiyonaya katılabilmesi için en az 200 dolar tutarında içerik alması gerekecek. Artık beynimiz öyle bir yıkanmış ki, biz de ister istemez işin niteliğini ve ne anlattığını düşünmeden, kaç kişiye ulaştığını sorar olmuşuz. Porsche bu açılardan farklı düşünüyor olsa gerek; bir şekilde işin motor sporları tarafına da önem veriyorlar.

Her ne kadar her daim sim racing'in tarafını tutsam da, bazı gelişmeler beni bile hayretler içinde bırakıyor. Soruyorum Porsche, neden *iRacing*? Neden bu kadar ciddisin? Bu, okulun en güzel kızının sınıfın ineğiyle çıkması gibi bir şey. Bana iki yıl önce *iRacing*'in yılda 300 bin dolar ödül dağıtacağını söyleseniz güler geçerdim.



OYUN "MASKÜLEN" BİR ŞEY MİDİR?

Bugüne kadar kimseyle konuşmadığım halde bazı "gamer girl"lerin anlayabileceğini düşündüğüm bir husus var. Konu sadece oyun oynayan kızlara has değil aslında ama oyun oynamayan kızlar beni şu an ilgilendirmiyor, zira oyun dergisindeyiz. Feminenlik nedir?

Cinsiyet gerçekten ilginç bir kavram. Kadın veya erkek ayrımını çoğu zaman toplumsal cinsiyet (İng. gender) üzerinden yapıyoruz, örneğin kadınların uzun saçlı olması aslında onlara sonradan atfedilen, yapay bir olgu. Biyolojik cinsiyet (İng. sex) sanırım buna kıyasla bayağı kısıtlı kalıyor zaten; genital organlar, ne bileyim kadınların emzirmesi falan filan, doğuştan gelen şeyler. Kadınlar doğuştan temizlik yapmaya yatkın doğmuyor yani, yapa yapa öğreniyor. Bu yatkınlık meselesinin cinsiyetle herhangi bir alakası var mı bilmiyorum, erkek ve kadın vücudundaki hormon farklılıklarından kaynaklı bazı ayrımlar olabilir belki. Ama feminenlik ve maskülenlik kavramlarının tamamen suni ve insanlarca "yakıştırılan" şeyler olduğu kesin.

Oyunculuk mevzusu derin bir mevzu ama şöyle bir gerçek var: Oyun oynamayı sevmeyen insan yoktur, doğru oyunu bulamamış insan vardır. Yani herkesin içinde bir minik oyuncu saklı aslında, sadece ortam şartları müsait olmadığı için onu keşfedememiş bir sürü insan var. Kızlara da genelde böyle bir imkân sunulmuyor çünkü gerek yok, kız da özellikle talep etmez ve bunun yerine kızlara atfedilen farklı şeylerle ilgilenirse zaten oldu bitti. Ancak bazı kızların etrafında oyun oynamayı seven insanlar oluyor (örneğin iki adet ağabey…) ve bu kızlarımız da ister istemez oyuncu olarak büyüyor. Keza bu mevzu birçok erkek için de böyle, çoğu insan bir komşusundan veya kuzeninden göre göre oyun dünyasının içine atılıyor. Yani hepimiz kardeşiz, "oyuncu kız" diye bir şey yoktur. İlgi çekmek için oyun oynayan kızlar konusuysa çok gereksiz, ilgi için türlü çeşitli maymunluklar yapan milyarlarca insan varken bu kızlarımızı üzmeyin ve internette davranışlarından rahatsız olduğunuz insanlara dalga geçmek için bile olsa prim vermeyin.

Çocukken pek farkında olmadığımız bu toplumsal cinsiyet meselesinin hayatımızı çok derinden etkilediğini fark edince insan bir ufak şok yaşıyor. Şimdi bu erkeklere atfedilen oyun oynama olayında kızların kendini biraz "bir yere ait hissedememe" ve "feminenliğiyle barışamama" sıkıntısı oluyor mu onu merak ettiğim için bu yazıyı yazıyorum aslında. Çünkü benim oluyordu, hâlâ da bazı ortamlarda azar azar oluyor aslında. 25 yaşıma girdim ve makyaj yapmanın, pembe rengini sevmenin veya ne bileyim tırnağı kırıldığında üzülmenin beni bayağılaştırmayacağı gerçeğini son 2-3 senedir ancak sindirebildim. Bunun sırf oyun oynamayı sevmekle alakası yok tabii; evdeki tek kız çocuk olmak ve üç erkeğin arasında büyümek, içe dönük bir insan olmak, özgüven seviyesi vs. bir sürü etken var ama "erkeklerin yaptığı" bir şeye hayatının büyük kısmını adamış olmak insanı biraz düşündürüyor ister istemez. Ben nerede duracağım?

Aidiyet sorununun çözümünü şu gerçeği keşfettiğimde buldum: Etiketler sadece etikettir, uydurmadır ve gerçeği hiçbir zaman yansıtmaz. Bir şeyi tamamen benimseyip zıddını tümüyle yok saymak zaten insan doğasına uygun değil. Zira hepimiz feminenlik ve maskülenliğe atfedilen şeyleri zaman zaman yapıyoruz ve bunda herhangi bir problem yok. Yani oynamak insanı "daha az dişi" yapmadığı gibi daha özel bir hale de getirmiyor ve hem oyun oynamaktan hem de moda konuşmaktan hoşlanmak mümkün. Kendimize tıpatıp benzeyen insanlar grubu bulamayacağımıza göre birbiriyle alakasız görülen topluluklara ait olabileceğimiz gerçeğiyle barışıp kendimizi severek yaşamaktan başka çare yok zaten. Kendimizi sevemediğimiz zamanlar içinse kenara köşeye böyle bir hatırlatma yazısı bırakmak güzel bir fikir.

Merve Akman

PORTAL

TÜR: RYO | **YAPIM:** BioWare | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Kısaca
BioWare'in ünlü fantastik RYO serisinin uzun zamandır beklenen yeni üyesi.



DRAGON AGE 4'TEN BEKLEDİĞİM 10 ŞEY

"The Dread Wolf Rises" etiketiyle yayınlanan ilk video çok bir şey açık etmedi ama gönlümden geçenlerden birazcık bahsetmesem de içimde kalacaktı.

ÖMER AKDAĞ

TAYFA

Ekip üyeleri ve onlarla etkileşim BioWare oyunlarının en sevdiğim özelliğidir, Andromeda bile fena değildi bu konuda ama DA4'te Inquisition, ME2 seviyesinin yakalanmasını istiyorum. Hatta RDR 2 de bu konuda çok iyiydi ve masaya yeni şeyler koydu, oradan da birkaç ilham alınabilir.

DÜNYA

Inquisition'ın dünyası tek bir açık dünya değildi, çok geniş ve birbirlerinden çok farklı birkaç alandan oluşuyordu. Tasarımlarının ve çeşitliliklerinin hayranıyımdır. DA4'ün tek bir dev harita sunması tercihimdir ama tek haritada bu kadar farklı alanlar saçma duracaksa eski sisteme de okeyim.

TEVINTER

Oyunun Tevinter'da geçeceği kesin gibi. Tevinter, özetlemek gerekirse, zamanında kıtadaki diğer ülkelerin çoğunu fethetmiş, kuzeyden gelen barbar Quinari saldırılarıyla zayıflamış ve fethettiği yerleri tekrar kaybetmiş, yine de hâlâ güçlü olan, katı imparatorluk. Muhtemelen Inquisition'dan daha karanlık bir atmosfer sunacak.

MİSAFİRLER

Ekip komple yeni karakterlerden oluşsa keşke ama eskilerden bir misafirlik de kontenjan var gönlümde. Cole mesela? Asıl bomba Inquisitor'ımın ekip üyesi olması olur ama imkânsız tabii neredeyse o, beklenmeli. Onun dışında Alistair, Morrigan, Hawke, Sera… Arada görünmelerini istediğim çok kişi var.

DÜŞMAN

Inquisition'ın en zayıf yanlarından biri şüphesiz baş düşman... neydi adı... (Google'a sorulur)... Corypheus'un kimsenin umurunda olmamasıydı. Inquisition spoiler'ı geliyor: Eğer cidden beklenmedik şeyler olmaz ve beraberce elf tanrılarına falan dalmamız gerekmezse baş düşmanımız Solas olacak ki unutulmaz bir rakip olmasını bekliyorum.

TİPLER, ANİMASYONLAR

İyi görünmekle beraber önceki konsol nesline de çıktığı için teknoloji harikası da sayılmazdı Inquisition. Karakterler, animasyonlar çok daha iyi olabilirdi. DA4'ü bir sonraki konsol nesline özel çıkartırlar da son model bir DA görürüz umarım.

SEÇİMLER

Inquisition, Origins'in aksine çok da seçimlerle şekillenen bir oyun değildi ki yapmaya çalıştığını iyi yapabilmek için bu yolu tercih etmişti, anlayabiliyorum. Yine aynı yolu tercih ederlerse de kızmam ancak işte Origins'teki gibi kötü olabilme, bir sürü farklı son gibi mevzular da kesinlikle tat katıyor bir RYO'ya.

TANITIM

Inquisition'ın fragmanları, reklamları, diğer tanıtımları falan oyunun gücünü göstermiyordu ve Inquisition sırf bu yüzden getirebileceği kadar ses getirmedi diye düşünüyorum. Şöyle The Witcher III'ünküler seviyesinde fragmanlar vs. istiyorum.

SAVAŞLAR

DA, takım tabanlı aksiyon/RYO'lar içinde en gelişmiş savaş sistemine sahip seri sayılabilir. Origins'in o devrimsel ama biraz eskimiş sistemi Inquisition'daki yapıdan ilham alınarak biraz yenilense, standart saldırılar daha az, yetenek kullanma daha fazla önemli olsa vs. on numara bir sistem olur. Devrimsel olmaz ama türünü tanımlar.

DİĞER

Blood mage olabilmek, daha fazla hetero ya da en azından bi karakter (az seçenek oluyor öteki türlü de ondan, yanlış anlamayın), AC: Odyssey'deki gibi bir zırh sistemi (sevdiğim zırhlar eskimesin istiyorum), The Witcher III'teki gibi gerçekten büyük en az bir şehir, daha fazla taverna şarkısı...

BU AY NE OLDU?

Koskoca bir yılı nasıl da devirdik değil mi, 2019'dayız artık (aslında bunu yazarken henüz 2018 olması da bir ayrı ilginçlik, zamanda mini bir yolculuk yapmış gibi). Sanki yıllar geçtikçe oyun dünyası da iyice hareketleniyor, yeni yılın bizlere ne gibi sürprizler hazırladığını çok merak ediyorum. Bakalım yılın son ayında neler olmuş ve bunlardan kaçı 2019'da gelecek olayların habercisi?

ESER GÜVEN



1 **Insomniac Games** güzel bir sürprizle oyuna **Sam Raimi** kostümünü, hem de ücretsiz olarak Spider-Man'e ekledi. Ama oyuncuları mutlu etmek mümkün mü? DLC'lerde bu kostümü göremediği için isyan eden bazı oyuncular, bu sefer de "biz istedik diye oldu" diyerek yine Insomniac'ın üzerine gitmeyi tercih ettiler. Oyuncu milletine yaranmak zor.

2 **The Game Awards 2018** yıktı geçti. Törende en az 10 yeni oyun duyurulacağını biliyorduk ama duyurulan bazı oyunlar beklentilerimizi bile aşmayı başardı: Obsidian'dan The Outer Worlds, Supergiant'tan Hades, Wildcard'dan Atlas, Far Cry: New Dawn, Dragon Age 4, Mortal Kombat 11 derken hangi birisini bekleyeceğimizi şaşırdık. Törende Phil Spencer, Reggie Fils-Aime ve Shawn Layden'in birlikte sahneye çıkmaları da çok özel bir andı. Bakalım seneye çıta nereye çıkacak?





3 WB Montreal'in (ki kendileri Arkham Origins'in geliştiricisidir) bir **Batman: Court of Owls** oyunu üzerinde çalıştığı söylentileri aldı başını gitti. Court of Owls, yani Baykuşlar Divanı, Yeni 52 serisinde ortaya çıkan ve meğer yıllardır Gotham'da gizli gizli faaliyetlerini sürdüren bir suç örgütü. İddialar gerçek çıkarsa WB Montreal bir kez daha spot ışıklarını Batman'in üzerine çevirtecek gibi duruyor.



4 Portföyünde Jade Empire, Dragon Age ve Mass Effect oyunları bulunan, BioWare'in ünlü isimlerinden **Mike Laidlaw**, Ubisoft'la anlaştığını duyurdu. Assassin's Creed: Odyssey'i geliştiren **Ubisoft Quebec** stüdyosuna katılan Laidlaw, ekiple birlikte şimdiden bir AAA projesi üzerinde çalışmaya başlamış bile. Ubisoft'tan RYO atağı mı demeliyiz?

5 Uzayda geçen Saadet Zinciri 42, pardon, **Squadron 42**'nin yol haritası açıklandı ve buna göre oyunun betası bile en erken **2020** yılının ikinci yarısında başlayacak. Şu ana kadar Star Citizen için 211 milyon doların üzerinde para toplayan şirketin bu diğer projesini gerçekten bitmiş halde görmeye ömrümüz yetecek mi acaba?

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6

Blizzard, **Heroes of the Storm** yapımcılarının önemli bir kısmını diğer oyunlara kaydırmaya karar verdi. Üstelik HoTS turnuvaları da iptal edildi. Bu habersiz, ani iptaller HoTS'a eSpor olarak yatırım yapan oyuncu ve takımların büyük hayal kırıklığı yaşamasına neden oldu ama görünüşe göre Blizzard elini yavaş yavaş HoTS'den çekiyor.

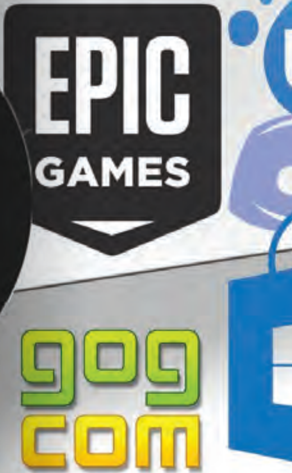
7

Sony'nin yeni konsolunda kartuşlu bir tasarıma geçeceği iddiası ve bu iddiayı destekleyen kartuş patenti görselleri ortalığı karıştırmış olsa da sonradan bunların Sony'nin 2017 yılında piyasaya sürdüğü robotik **Toio** oyuncağına ait olduğu ortaya çıktı. Neymiş, her patent iddiasının üzerine sazan gibi atlamamak lazımmış.



8

Önce **Steam** artık cirosu yüksek oyunlardan daha az kâr payı alacağını duyurdu, buna göre normalde %70-%30 olan gelir dağılımı cirosu 50 milyonun üzerinde olan oyunlar için %80-%20 olacaktı. Bunun hemen ardından **Epic Games Store** ortaya çıktı ve geliştiricilere gelirin %88'ini vereceğini duyurdu. **Discord Store** çıtayı daha da yükseltti ve "ben %90 veriyorum, üstelik isteyen herkes oyununu gelip mağazamızdan satabilir" dedi. Yok mu arttıran?



9

Valve'ın yılların vazgeçilmez oyunu CS:GO'yu ücretsiz hale getirmesi, oyuna yüzlerce ve hatta binlerce saatini gömmüş oyuncuları isyan ettirdi ve oyun daha önce görmediği ölçüde olumsuz yorum bombardımanına tutuldu. CS:GO zaten hilecilere karşı koyamıyordu, bedava oluşuyla birlikte oynanış kalitesinin iyice düşeceğini düşünen oyuncular da haklı olarak tepkilerini gösterdiler. Sonuç ne mi oldu? Bir şey olmadı tabii. Oyun hâlâ bedava.

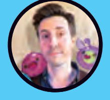




10

Microsoft'un önümüzdeki yıllarda (daha doğrusu 2020'de) iki Xbox konsoluyla birlikte karşımıza çıkacağı konuşuldu bu ay. Bunlardan biri tüm zamanların en güçlüsü olacak olan **Anaconda** kod isimli konsol, diğeriyse en ekonomik olacak **Lockhart** kod isimli konsol. Microsoft satın aldığı stüdyolar sayesinde yeni nesilde konsola özel oyuna doyacak gibi de görünüyor, ileriki zamanlarda konsol dünyasında taşlar yerinden oynayabilir.

Konuşanlar



@NickPopovich
(Nick Popovich)

Slime Rancher'ı haftada 40 saat çalışarak geliştirdik. 5 milyondan fazla kişi tarafından oynandı, yetenekli isimlerden oluşan inanılmaz bir firmanın doğuşuna neden oldu ve şu an Steam'de %98 olumlu puana sahip. Daima başka bir yol vardır.

Nick Popovich, Elon Musk'ın "çalışması çok daha kolay yerler var ama hiç kimse haftada 40 saat çalışarak dünyayı değiştiremez" şeklindeki tweet'ine bu şekilde cevap vermiş.



@noobde
(Ed Boon)

**Bu arada...
Biz de bir Superman oyunu üzerine çalışmıyoruz.**

Ed Boon ay içinde çeşitli stüdyoların Superman oyunlarıyla ilgili çıkan haberlere kendince takılmış.



@HIDEO_KOJIMA_EN
(Hideo Kojima)

Bağımsız olmaya karar verdiğimde zaten 52 yaşına gelmiştim. Ailem ve etrafımdakiler emekli olmamı söylüyordu ama dünyanın dört bir yanından kendini yaratıcılığa adamış dostlarım bana "dışarıda senin işlerini bekleyen insanlar var, o yüzden yaratmaya devam et" dediler.

Hideo Kojima, Kojima Productions'ın 3. yılını işte bu mesajıyla kutlamış. Ne de güzel söylemiş dostları, oyun dünyasının böyle aykırı beyinlere ihtiyacı var çünkü.





KİMDİR?

Arthur Morgan

"THERE'S ALWAYS A GODDAMN TRAIN!"

İPEK ATAM

***Ön bilgi:** Rockstar'ın yeni başyapıtı, sanat eseri, müzelerde sergilenesi Red Dead Redemption 2'yi henüz oynamamış olanlar, hâlâ oynamakta olan ama senaryoyu henüz bitirmemiş olanlar! Kaçmayın. Bu yazı hiçbir spoiler içermemektedir. Ama eğer "Ben Arthur Morgan'ın karakteri, geçmişi vs. ile alakalı her şeyi kendim oynayarak görmek istiyorum" derseniz de size saygı duyarım (oyunu bitirince bu sayfaya geri dönmeniz şartıyla tabii :P).*

Yıl 1899. Yer Amerika'nın güneyi. "Vahşi Batı" tabirinin açılımı olan o acımasız, kanunsuz dönem, 20. yüzyılın eşiğinde artık son demlerini yaşamakta. Fabrika bacalarının dumanları, mavi tonu henüz grileşmemiş olan gökyüzüne yavaş yavaş salınmaya başlamış. Kapitalizm kısa süre içinde ayağa kalkmak üzere ufaktan emeklemeye başlıyor, Amerika bildiğimiz Amerika olma yolunda adımlarını atıyor. Ama bu yaklaşmakta olan değişime ayak uyduramayacak olanlar, ayak uydurmayı denemek bile istemeyenler var: Dutch van der Linde önderliğindeki çete örneğin. Arthur Morgan, Dutch'ın sağ kolu, çetenin önde gelenlerinden biri. O da Dutch ve çetenin geri kalanı gibi bu değişimden, gittikçe "medenileşen" ve şehre dönüşmekte olan kasabalardan, artan "kanun adamlarından", devletleşmeden son derece rahatsız. Medeniyetin uğramadığı bölgelere kaçma ve kafası rahat yaşama derdinde. Bunun için de işlemeyeceği suç yok. Peki ama Arthur, "o kötü adamlardan" mı?

Onurlu ya da onursuz olması oyuncunun kararına ve oynayış tarzına bırakılmış olsa da Arthur'un iç hesaplaşmaları sabit kalıyor. 15 yaşında çeteye katılan, Dutch ve Hosea tarafından yetiştirilen Arthur, haliyle kendini çeteye adamış ve belli bir noktaya kadar Dutch'a olan inancından ve sadakatinden hiç ödün vermiyor. Bu sadakati, aslında içten içe hoşuna gitmeyen, doğru bulmadığı ve vicdanını rahatsız eden eylemler yapmasına sebep olsa da. Arthur yaptığı çeşitli kötülüklerin farkında olan ve zamanla bunların ağırlığını daha da fazla hisseden bir karakter. Gözünü kırpmadan adam öldürse de antisosyal bir ölüm makinesi değil, sık sık ahlaki ikilemlere düşen bir karakter. Bu öyle güzel ve doğal bir şekilde işlenmiş ki Arthur'un daha şimdiden en çok sevilen, en karizmatik bulunan oyun karakterleri arasına girmiş olması şaşırtıcı değil.

"May I stand unshaken, amid, amidst a crashing world?"

Arthur aslında sürekli suç işlemek zorunda kaldığı, kanun tarafından köşeye sıkıştırıldığı, kaçabileceği alanın gittikçe daraldığı bir hayat yaşamak istemiyor. Ama öte yandan devletin varlık gösterdiği, düzen içinde olan kalabalık yerlerde de yaşamak istemiyor. Bu araya sıkışmışlık Arthur'un içini kemirdikçe kemiren bir şey. Kızılderili şefi Rains Fall'la konuşurken zamanında Eliza isimli bir garson kızla ilişki yaşadığını, bu ilişkiden Isaac adında bir oğlu olduğunu anlattığını görüyoruz. Arthur, oğlunu ara sıra görmeye gitmiş ama pek baba oğul ilişkisi kurmamış. Eliza ve Isaac, Isaac henüz 10 yaşındayken sadece 10 dolar için hırsızlar tarafından öldürülmüş. Arthur oğlunu koruyamadığını düşünüyor ve bunun pişmanlığı da sürekli içini kemiren onca şeyin arasında bir yerde. Kendi yapamadığını John Marston'ın yapmasını istiyor o yüzden içten içe. John'un ailesini bu çete hayatından kurtarmasını bu kadar istemesi, aslında kendini affetme çabası bir anlamda.

Arthur Morgan bir yandan kendi iç hesaplaşmasıyla boğuşup öte yandan çetenin geleceğine dair kaygılar yaşamasına, aynı zamanda sürekli bir kaçma halinde olmasına rağmen, bu kadar karizmatik olmayı nasıl becerebildi bilemiyorum. Ama sırf atına sevgi dolu bir şekilde "giiiiirl" deyişini duymak için oyun boyunca dişi at tercih ettim diyeyim, ne kadar çok sevmişim siz anlayın.

Bunları bilin!

- **DOĞUM TARİHİ:** 1863
- **UYRUĞU:** Amerikan
- **TAKMA İSİMLERİ:** Cowpoke, English, Pretty Boy (spoiler olmaması açısından en çok kullanılan takma isim buraya alınmamıştır)
- **KANUNDAN KAÇARKEN KULLANDIĞI SAHTE İSİMLER:** Arthur Callahan, Fenton, Leviticus Cornwall, Tacitus Kilgore
- **SESLENDİREN SANATÇI:** Roger Clark

Geçmişi

Annesi Beatrice, babası Lyle Morgan'dı. Arthur henüz 11 yaşındayken babası hırsızlık suçundan tutuklandı. Annesiniyse küçük yaşta kaybeden Arthur babasını "korkunç bir adamdı" ifadeleriyle tanımlamıştı. 15 yaşındayken Dutch ve Hosea tarafından çeteye alınarak bir haydut olarak yetiştirildi. 11 ve 15 yaşları arasındaysa ne yaptığını bilemiyoruz.

Yıllar sonra Arthur, Mary Gillis'e abayı yaktı ama Mary'nin babası Arthur'un iyi aile çocuğu olmaması sebebiyle ilişkilerine onay vermedi. Mary defalarca Arthur'a çete hayatını bırakması için yalvarmışsa da, Arthur Mary'yi çok sevmesine rağmen Dutch'a ihanet etmemeyi seçti. Bir aile kurmamış olmasının pişmanlığınıysa zaman geçtikçe daha yoğun bir şekilde yaşadı. "Başka türlü bir hayat yaşayabilirdim" düşüncesinin yankıları hiç peşini bırakmadı.



Oyunun adı gibi, Arthur'unki bir kefaret, bir kendini affetme çabasının hikâyesi.

Oyun Dünyasından Akademik Havadisler

Yeni yılın ilk günlerinde geleneksel olarak yapılan en önemli iş, geride bıraktığımız senenin kapsamlı bir değerlendirmesidir. Tıpkı oyunlarda bölüm sonlarında olduğu gibi, kazandığımız puan ve becerileri gördüğümüz taktiksel bir ekran zihnimizde belirir. Geçmiş yıl bize ne kadar tecrübe puanı kattı, hangi yeteneklerimizin kilidini açmamıza yardımcı oldu, takım çalışması gerektiren işlerde koordinasyonumuz nasıldı gibi kriterler üzerinden kendi performansımızı inceleriz. Bir sonraki adımdaysa gelecek seneye ait görevleri belirler ve "yeni bölüme başla" ikonuna basıp işe koyuluruz.

Bu kapsamda bizi 2019 yılında bekleyen çok önemli gelişmeler var. Az sonra bahsedeceğimiz tüm konular birdenbire beliren veya bizi şaşırtan haberler değil; ancak kısa zaman öncesine kadar gerçekleşmesini sadece hayal edebileceğimiz bazı beklentilerin nasıl gerçeğe dönüştüğüne tanıklık edebileceğiz. Oyun dünyasıyla akademiyi birbirine güçlü bir şekilde bağlayan her türlü yeniliğe "hoş geldiniz" demek hepimiz için büyük bir keyif. Çünkü biliyoruz ki, eğitim sayesinde entelektüel anlamda güçleniyor ve yeni bakış açılarına sahip oluyoruz. Bu da bizi kendi uzmanlık alanımızda birkaç adım ileriye taşıyor, farklılığa sebep oluyor. Peki bu yeni gelişmeler neler?

Oyunlaştırma (Gamification)

Milyar dolarlık bir endüstriden bahsederken, bu alandaki gelişmelerin diğer üretim sahalarına etki etmemesi gibi bir ihtimal söz konusu değildir. Yıllar boyu uzay araştırmaları kapsamında geliştirilen her teknoloji, tüketici elektroniğini de etkiledi. Sensörler, GPS, jiroskop, su geçirmeyen materyaller gibi birçok yeni tekniğin kullandığımız cihazlar üzerindeki katkıları yadsınamaz. Benzer şekilde, video oyunlarının içerisindeki öğeler yeni bir fenomen olarak gamification (oyunlaştırma) kavramını ortaya çıkardı. Çalışanların gelişimi için oyun içi öğelerin kurumlarda modüler eğitim programlarında kullanılmaya başlandığını görüyoruz. "Oyunlaştırılmış" uygulamaların şirket içerisinde inanılmaz bir çeşitlilik sağladığını ve çalışan performansını doğrudan etkilediğini söyleyebiliriz. Bu kavram şemsiye terim olarak kullanılsa da yakın zamanda daha spesifik isimlerle akademide anlatıldığına şahit olacağız. Oyunlaştırmayı kullanan şirketlerin aradıkları cevaplar şu sorularda gizli:

- **Oyunlaştırmayı kendi kurumumuz için nasıl kullanabiliriz?**
- **Uygulamada hangi yaklaşımlar mevcut?**
- **Oyun tasarım öğelerini gelişim için nasıl kullanabiliriz?**
- **Kullanacağımız oyunlaştırma yöntemleri kurumdaki sosyal ilişkiler için uygun mu?**

Şirketlerin oyunlaştırma kuramlarını sadece çalışanlar için değil, müşteriler için de aktif olarak kullanmaya başladıklarını söyleyebilirim. Çok yakın bir gelecekte çalıştığımız kurumlardaki tüm süreçler oyunlaştırma sistemleri üzerinden işleyebilir.



Zorunlu bilgisayar programlama dersleri

Üniversitelerde öğrencilerin okuduğu bölümler çeşitlilik gösterse de, bazı temel derslerin bölümlerden bağımsız olarak mutlaka okutulduğu dikkatinizi çekmiştir. Örneğin Hukuk öğrencileri Matematik dersini gereksiz görürken, Resim bölümü öğrencileri için İstatistik anlamsız gelebilir. Sinema TV bölümünde okuyan bir yönetmen adayı için Bilim Felsefesi dersi zaman kaybından başka bir anlam ifade etmeyebilir. Ancak böyle düşünürsek önemli bir hata yapmış oluruz. Bir alanda uzmanlaşmak için belirli kriterleri yerine getirmemiz gerekmektedir ve ilk sırada alanımızdaki uzmanlık derslerini başarmak vardır. Ancak sadece bir alanda zihinsel gelişimi sağlamak doğru olmadığı gibi, sağlıklı da değildir. Bir üniversite mezunu bireyin, diyalektik felsefe temelinde dünyadaki akışla ve varoluşla ilgili tüm konular üzerinden kafa yorabilmesi, düşünebilmesi, fikir üretebilmesi ve çözüm odaklı hareket edebilmesi gerekir. Bunun için de "çeşitlilik" zorunludur. Bir avukat adayı dava sırasında analitik düşünebilmelidir. Rasyonel mantığı da geliştiren en kıymetli derslerin başında Matematik ve İstatistik gelir. Benzeri alan dışı dersler öğrenciye yepyeni bakış açıları kazandırmalı, düşünme yetkinliğini üst düzeye taşımalıdır. Tüm bu anlattığım sebeplerden ötürü artık üniversite yönetimleri bilgisayar programlama derslerini zorunlu olarak okutmayı düşünüyor. Yapılan bilimsel araştırmalar, programcılık üzerinde çalışan çocuk ve gençlerin zihinsel gelişimlerini daha hızlı gerçekleştirdiklerini ve problem çözme, algılama gibi konularda çeşitli yetkinlikler elde ettiklerini gösteriyor. Tüm bu bilgiler ışığında üniversiteler zorunlu veya seçmeli olarak tüm bölümlere çeşitli derslerin kazandırılması düşünülüyor. Bu dersleri sayfanın köşesinde yer alan tablodan inceleyebilirsiniz.

Üniversitelerde oyun odalarının açılması

Her yıl posta kutumuza gelen mailler içerisinde mutlaka en az bir tanesi Google, Microsoft, Apple gibi firmaların çalışma ortamlarında çekilmiş fotoğraflardan oluşan içeriğe sahiptir. Hamaklar, sınırsız açık büfe yemekler, oyun odaları, film

Okul

Zorunlu ve Seçmeli Bilgisayar Programcılığı Dersleri

Algoritma	Görsel Programlama	Bilişim Hukuğu ve Etiği
Grafik Tasarım	İnternet Programcılığı	Yapay Zeka
Nesneye Dayalı Programlama	Açık Kaynak İşletim Sistemleri	C+ ve Java
Bilgisayar Ağ Sistemleri	Mobil Programlama	İşletim Sistemleri

gösterim salonları vb. gibi düşlerdeki çalışma ortamını yansıtan fotoğraflara bakıp iç geçiririz. "Burada çalışayım, maaş bile istemem" demişliğimiz vardır. İşte bu rüya da bir anlamda gerçeğe dönüşüyor. Üniversite binaları içerisinde video oyunları oynayabileceğiniz oyun odaları inşa ediliyor. Peki bu uygulamanın arkasındaki düşünce nedir? Cevabı oldukça basit; öğrencilerin kampüs dışına çıkmadan güvenli bir şekilde üniversite sınırları içerisinde kalmasını sağlamak ve dersler arasında geçen "boş" zamanlarda stres atmalarını ve sosyalleşmelerini sağlayacak bir sistem kurmak. Halihazırda tüm üniversitelerimizde bilgisayar odaları mevcut. Ancak bir oyun açmaya çalıştığınızda başınıza dikilmesi muhtemel bir görevli olacağı için bu riski almaya çoğu öğrenci cesaret edemiyor. Müjdemi isterim, artık bu durum tarihe karışacak. Mensubu olduğum üniversite de başta olmak üzere birçok üniversite ve eğitim kurumu bu alanda ciddi adımlar atıyor. eSpor takımları kuruyor, oyun odaları inşa ediyor ve müfredatlarına "oyun ve yazılım" kavramlarını katarak verdikleri eğitim faaliyetlerini zenginleştiriyorlar.

Yüksek lisans ve doktora programları

Bir mesleğin toplumsal anlamda inandırıcı olması ve realitede para kazandırabilmesinin en önemli yolu, o mesleğe ait üniversitelerde bölümlerin var olmasından geçiyor. Örneğin, Uzay Mühendisliği bölümü, somut olarak var olmayan veya lisans bölümleri seçme kılavuzunda yer almayan bir bölüm olsaydı muhtemelen bir bilimkurgu öğesi olarak düşünülürdü. Ancak dünya üzerinde o kadar değerli bir bölüm ki, multidisiplin bir içeriğe sahip olduğu için mezun olduğunuzda uzay gemisi tasarımından tutun, deneyimsel mühendislik ve roket iticilerine kadar birçok bilgiye sahip oluyorsunuz. Türkiye Uzay Ajansı'nın da kurulmasıyla birlikte önemi kısa zamanda katlanarak artacaktır. Video oyunlarıyla ilgili olan yüksek lisans ve doktora bölümlerinin önemine gelirsek, gönül ister ki ülkemizde de lisans programları olarak bu bölümler açılsın. Yine de lisans programlarından önce özellikle yüksek lisans programlarının açılması büyük önem arz ediyor. Üniversitelerimizde bu alanda bir çeşitlilik sağlanırsa, yakın zamanda oluşacak istihdam açığı hızlı bir şekilde kapatılabilir. İhraç edilmesi neredeyse "sıfır" maliyet gerektiren oyun yazılımlarını üretebilecek stüdyolar kurmak, bu iş merkezlerine yetenekli ve eğitimci yazılımcı sağlamak ülke ekonomisine de önemli bir katkı sağlayacaktır.

Yeni havadislerimiz şimdilik bu kadar. 2019 yılına güzel bir başlangıç yapmanızı diliyor ve yeni yılın hayallerinizi gerçekleştireceğiniz yıl olmasını ümit ediyorum. Lütfen unutmayın, kendiniz için yapacağınız en önemli yatırım eğitimdir. Eğitim aynı zamanda kendini en hızlı sürede amorti eden yatırım türüdür. Hayalinizdeki eğitimi almaya başladığınız anda iş teklifleri, yeni projeler ve etkili bir sosyal çevre size doğru gelmeye başlar. Özellikle de eğitimin ve kişisel gelişimin tüm hayatımızın bir parçası olduğunu ve hep devam etmesi gerektiğini bilenlerse, hayatın anlamını çözmüş insanlardır. Bu insanlardan birisi olmanız umuduyla...



Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Annetta, L. A., Minogue, J., Holmes, S. Y. ve Cheng, M. T. (2009). Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. Computers & Education, 53(1), 74-85. Dalton, D. W., & Goodrum, D. A. (1991). The effects of computer programming on problem-solving skills and attitudes. Journal of Educational Computing Research, 7(4), 483-506. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, May). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems (pp. 2425-2428). ACM. Juul, J. (2018). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. PLURAIS-Revista Multidisciplinar, 1(2).

Nasution AI, Ashraff, MS ve Fathil, MS. (2015). "A Study on the Relationship between Video Games and Student's Academic Performance in IIUM", International Journal of Computer Science and Information Technology Research, Vol. 3, Issue 4, pp: (106-111), Month: October - December 2015

PORTAL



ÖMER AKDAĞ

PLAYSTATION CLASSIC



Kaçmış bir fırsat

Sony, Nintendo'nun çıkardığı mini nostaljik konsolların başarısına imrenmiş olacak ki minicik, aşırı sevimli PlayStation Classic'iyle karşımıza çıktı. Konsol gayet tatlı duruyor, böyle baktıkça gülümseyesi geliyor insanın, dolayısıyla hakkında negatif şeyler söylemek içimden çok gelmiyor ama PlayStation Classic'in kaçmış bir fırsat olduğunu da düşünmeden edemiyorum.

İlk PlayStation'ın tasarım olarak aynısı ancak boyu bir karış bile olmayan minnak bir şey PlayStation Classic. Kutusunun içinden konsolun kendisinin dışında iki tane kablolu kol (analogları yok), bir tane HDMI kablo, bir tane de mikro USB kablo çıkıyor. Bir adaptör yok, USB kabloyu telefon şarjınıza vs. bağlayarak güç veriyorsunuz konsola.

Bu insandaki nostalji hissine oynayan bir konsolcuk olduğundan tasarım olarak PlayStation'ı birebir yansıtmışlar. Ne bileyim, elbette hafıza kartı diye bir şey yok ama konsolun üstünde hafıza kartı girişleri var. Yani giriş yok da en azından varmış gibi görünüyor. Veya kollar konsola USB'yle bağlanıyor ancak konsola takılılarken USB gibi değil eski kolların o adını şimdi hatırlayamadığım uzun girişiymiş gibi görünüyor. Konsolun üst kısmında CD girişi gibi görünen yuvarlak alanı da ihmal etmemişler (açılamıyor tabii ki makineye CD takılamayacağı için).

Kısacası konsol görsel olarak gerçekten harika duruyor, PlayStation 1 sizin de oyunculuk geçmişinizde önemli bir yere sahipse içinizin bir hoş olmaması mümkün değil. Öte yandan içerik olarak hiç ama hiç yeterli değil maalesef.

İçerisinde 20 oyun var, kenarda listesini görebilirsiniz. Önce açıp biraz *Tekken 3* oynadım, o zamanlarki main'im Law'la Eren'i bir güzel kestim. *Ridge Racer*'da biraz yarışıp kör olduk. *Final Fantasy VII* açıp başlarına biraz baktım. Nasılsa devam etmeyeceğim diye değişiklik yapıp Cloud'un adını Cloud değil Samet koydum, çok eğlendim. Barret'ın adını da Hüseyin koydum ama çok yakışmadı o, bir daha başlarsam Bahadır veya Orçun diyeceğim. *Super Puzzle Fighter* ve *Mr. Driller* gibi ufak tefek oyunlarla da biraz eğlenip, konsolu 2-3 saat sonra muhtemelen bir daha açılmamak üzere kapattım.

Eski oyunları iki sebepten oynamayı seversiniz. Birincisi oyunların kendisini sevdiğiniz için ki bu durumda PS3, PS4, Vita veya PC'deki eski oyun kataloğu veyahut emülatörler sizin için daha idealdir. İkincisi de nostalji hissini seversiniz ki o durumda da PlayStation Classic'in beşte biri fiyatına PS1 alıp oynamak daha uygun bir tercih.

PlayStation Classic için kaçmış bir fırsat diyorum çünkü "PlayStation 1 dönemini yeniden yaşamak isteyenler için nihai çözüm" olabilecekken yalnızca "ufak, eğlencelik bir alet" oluvermiş. PS1'de cidden yaşlanmayan veya yaşlanmış olsa bile oynanabilecek bir sürü oyun sayılabilir. Bir *Silent Hill* niye yok? *FF7* var ama *8* ve *9* niye yok? Veya *Chrono Cross* ve *Vagrant Story*? *Gran Turismo* yok yahu! Sony'nin kendi oyunu! İşin en kötü yanı konsolla beraber gelen 20 oyunla sınırlı olmanız işte. "İnternete bağlayayım, satın alıp başka oyunlar indireyim" yok. Konsol kırılabiliyormuş ama orijinalliğini bozacaksanız bu konsolu almanın ne esprisi var öte yandan? Gidip PS1 alın, çok ucuza hem konsolu hem oyunlarını edinebilirsiniz.

Peki demin saydığım iki gruba da hitap etmiyorsa PlayStation Classic kimler için? Şöyle söyleyeyim; PlayStation Classic almak "mantıklı" bir şey değil. Eğer konsolu alacaksanız "duygusal" sebeplerle alabilirsiniz. Tasarımına âşık olmuşsunuzdur, rafınızda durması sizi mutlu edecektir, çok güzel ve belki de arada bir açıp oynayacağınız bir aksesuarınız olsun istemektesinizdir... Eh bütün harcamalarımız mantıklı olmuyor hayatta, gönlünüzü kaptırdıysanız alın gitsin, kim ne diyebilir? Ha tabii 800 lirayı da gözden çıkartabiliyorsanız.

Efsane konsol PS1'in ruhunu günümüze taşıyabilecekken yalnızca eğlenceli bir aksesuar olmayı seçmiş.

OYUNLARI

• Battle Arena Toshinden • Cool Boarders 2 • Destruction Derby • Final Fantasy VII • Grand Theft Auto • Intelligent Qube • Jumping Flash! • Metal Gear Solid • Mr. Driller • Oddworld: Abe's Oddysee • Rayman • Resident Evil: Director's Cut • Revelations: Persona • R4: Ridge Racer Type 4 • Super Puzzle Fighter II Turbo • Syphon Filter • Tekken 3 • Tom Clancy's Rainbow Six • Twisted Metal • Wild Arms

TÜR: RYO | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 8 Mart 2019

Kısaca
Bir oyunluk aranın ardından gerçek DMC serisinin dönüşü.

ONUR KAYA

DEVIL MAY CRY 5

Devil May Cry V duyurulduğundan beri yönetmen Hideaki Itsuno ve tayfası bizi bilgi bombardımanına tutmuş durumda. Tüm karakterlerin oynanış montajları yayınlandı, kesintisiz oynanış görüntüsü yayınlanmayan tek karakter V kaldı an itibariyle. Öte yandan Dante ve Nero'nun hemen hemen tüm repertuvarlarını gördük sanıyorum. Yakın zamanda Xbox One'a özel yayınlanan oynanış demosuyla da oyunu deneme şansım oldu.

DEMO

Xbox'a özel çıkan demo, oyunun fuarlarda oynatılan ilk demosu, bu sebeple epey bir özellik kapalı. 8 koldan sadece 2 tanesinin (Gerbera ve Overture) bulunduğu demo, Jump Cancel için kullandığımız Enemy Step ve Shuffle gibi birtakım hareketlerin yoksunluğuna ek olarak Nero'nun Exceed özelliğinin de sadece 2 barını bulundurmaktaydı. Bu sebeple internette ün salan Donguri ve Chasertech gibi profesyonel oyuncular bile fazla kapsamlı kombo denemeleri yapamadılar. Ancak Jump Cancel bir kenara, DMC V'teki Nero, sadece 2 Devil Breaker'la bile DMC 4'teki Nero'dan çok daha büyük bir kombo potansiyeline sahip, işin o kısmı açık.

Yer yer altına düşebilse bile One X'te genel olarak 60 fps'de çalışan demo maalesef Turbo modunu da barındırmıyordu. Animasyonlar alıştığımız DMC kalitesinin bile üzerine çıkabilmeyi başarmış, oyunu 60 fps'de oynamak gerekliliği düşünülünce grafikler de gayet yeterli. Karakterlerin dudak senkronizasyonlarının acayip durma sebebiye tahminimce Motion Capture aktörleriyle seslendirme sanatçılarının farklı olması ki bu, durumun oyun çıkınca da muhtemelen düzelmeyeceği anlamına geliyor.

MÜZİKLER

The Video Game Awards'a özel yayınlanan fragmanla birlikte V'nin ilk oynanış görüntülerinin yanında tema müziğine de kavuştuk. Jeff Rona ve Rachel Fannan'ın elinden çıkma Crimson Cloud gayet tatmin edici bir parça. Öte yandan Dante'nin tema müziği olup oyuncular tarafından pek beğenilmeyen ve vokallerin arkasındaki isim olan Eddie Hermida'nın kendinden yaşça küçük bir kıza cinsel istismarda bulunduğu iddialarıyla üzerine gölge düşen Subhuman'la alakalı da haberler var. Hermida'nın vokalleri şarkıdan çıkarıldı ve yerine Michael Barr getirildi. Enstrümantal cephedeyse bir değişikliğe gidilmedi. Şarkının yeni halinden bir kesiti TGA fragmanında duyduk ve duyduğum kadarının eskisinden çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim.

V

V'yle ilgili henüz detaylı bir açıklama yapılmadı. Ancak dövmelerinde barınan ve her biri ilk oyundan tanıdığımız birer iblis olan Nightmare, Griffon ve Shadow'la savaştığını biliyoruz. Bu iblislerin yaptığı saldırılara ek olarak son darbeyi V'nin indirmesinin gerekeceği, Nightmare'i çağırmasının bir nevi Devil Trigger'a denk düşeceği de öğrendiklerimizin arasında. Göz atabildiğimiz sınırlı oynanış görüntülerinden anlaşıldığı üzere karakterin oynanış ritmi alıştığımızdan epey farklı olacak. Kimliğiyse hâlâ bir sır ama tanıdık veya önceki oyunlarla bağlantılı biri çıkacağı kesin gibi.

NERO

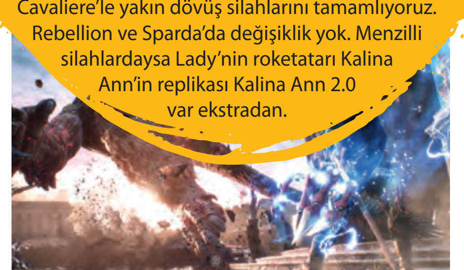
Nero'nun 8 farklı Devil Breaker'ını gördük. Havada kendimizi farklı yönlere fırlatabilmemizi sağlayan Gerbera ve etrafa elektrik saçan Overture ilk gördüklerimiz. Bunlara ek olarak Ragtime zamanı yavaşlatıyor, matkaptan hallice Helter Skelter düşmanı oymaya olanak sağlıyor, Tomboy silahımızla kılıcımızı güçlendiriyor, Rawhide uzayıp kırbaç haline geliyor, Punchline roket olup üzerine binmeye imkân veriyor, Buster da önceki oyundaki Devil Bringer kombolarının muadillerini yapmaya olanak tanıyor. Her bir kolu parçalayarak "Breakage" adı verilen güçlü ve alan etkili hareketleri kullanabiliyoruz. Yamato'nun tekrar Nero'nun eline geçip geçmeyeceğiyse meçhul.

DANTE

Dante'nin tüm repertuvarı tanıtıldı. Tekme ve yumruk olmak üzere iki farklı modu olan Balrog her oyunda gördüğümüz Beowulf ve Gilgamesh gibi muadillerinden farklı olacak gibi. Önceki oyunda sıklıkla suiistimal edilen Real Impact hareketini kullanabilmek için normal tekme ve yumruklarla Balrog'un alevlendirmek gerekiyor artık. Öte yandan DMC 3'ten tanıdığımız Cerberus, King Cerberus ismiyle ve üç farklı moda sahip bir şekilde geri dönüyor. Alevli Bo sopası, standart üç parçalı mınçıka hali ve artık nasıl bir isme sahip olduğunu pek kestiremediğim elektrikli kırbacımsı haliyle eskisinden bile eğlenceliye benziyor. Bunun haricinde daha fazla Red Orb düşürüp bunları harcayarak daha güçlü saldırılar yaptırabilen Faust Hat ve yeni yıldızımız, ikiye ayrılıp elektrikli testere gibi kullanılabilen motosiklet Cavaliere'le yakın dövüş silahlarını tamamlıyoruz. Rebellion ve Sparda'da değişiklik yok. Menzilli silahlardaysa Lady'nin roketatarı Kalina Ann'in replikası Kalina Ann 2.0 var ekstradan.







 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Blood Dragon ve Primal gibi büyük çaplı bir yan oyun.





EGE SAĞIN

FAR CRY: NEW DAWN

"Father was right."

Far Cry 5 spoiler'ı geliyor: Fragmanda devrilmiş bir değirmenin kanatlarında bu kelimeler yazıyordu. Dini bir lider olduğu kadar topluluğun manevi babası da olan Joseph Seed, dünyanın sonunun geldiği konusunda haklı çıkmıştı. *Far Cry 5*'in artık doğal olarak canon kabul edilebilecek sonunda nükleer bombalar bir bir patlarken aslında oyun boyunca ufak ufak sinyalleri verilen ve Joseph Seed'in zaten sürekli bahsettiği kıyamet vakti gelmişti. İşte *New Dawn* bunun sonrasını anlatıyor, nükleer bombalar düştükten 17 yıl sonra Hope County'nin post apokaliptik hâlinde geçiyor. Yalnız bildiğimiz post apokaliptik ortamlardan biraz daha farklı. Bitki örtüsü eskisinden de gür ve her yer rengârenk. Adeta kaç oyundur yaptıkları uyuşturucu etkili sahneleri nihayet dayanamayıp tüm oyuna yaymak istemişler. Pek sevimli duran mutant hayvanlar da cabası...

Bu kadar renkli kıyamet sonralarına her gün denk gelmiyoruz.



Ne bekliyor peki bizleri? İkiz kız kardeşler çıkıyor karşımıza baş kötüler olarak. Bombalar düşerken küçük birer kız çocuğu olan bu ikili güce tapanlar kategorisine giriyor. Fragmanda bir kasabaya gidip "yeni dünyanın para birimi güçtür ve her şeyinizi alacağız, alamazsak da burayı yakacağız" diyerek saldırıya geçiyorlar. Saldırı sahneleri ayrı güzel. Derme çatma post apokaliptik surlarla çevrili kasabaya saldırılırken içerideki halk da yine derme çatma silahlarıyla karşılık veriyor. Örneğin bir tüfeğin üzerinde vana görebiliyoruz ki bazı post apokaliptik oyunları anımsattığını söylersem muhtemelen hak verirsiniz.

New Dawn'da etraftan malzeme toplamanın büyük önem taşıması bekleniyor. Yalnızca silahlarımızı ve üstümüzdeki eşyaları geliştirmek ya da sıfırdan üretmek için değil aynı zamanda kasabamızı geliştirmek için de. Kasabayı geliştirince daha iyi silahlara, araçlara vs. erişim şansımız oluyor. Artık çoğu oyunda gördüğümüz ve etkili kullanıldığında oyunu olumlu etkileyebilen bir mekanik. Benim şahsi beklentim *Far Cry 5*'te kaldırıldığı için çok üzüldüğüm avlanma sisteminin artık bu post apokaliptik hayatta kalma ortamında dönmesi. Zaten konuya çok uygun olacağı kesin.

Guns for Hire ve Fangs for Hire sistemleri de dönüyor. Yani yine insan veya hayvan yoldaşlarla dolaşabileceğiz. Fragmanda arabanın camından kafasını çıkarmış, dili rüzgârda dalgalanan sevimli köpek de bunlardan biri olacak gibi. Ayrıca Expedition adlı bir sistem de geliyormuş. Tam anlayamadım ama sanırım ABD'nin farklı bölgelerinde bu ikizlerin yönettiği Highwaymen çetesinin merkezlerine saldırdığımız özel görevler olacak. Ayrıca normal haritadaki merkezleri aldığımızda artık bırakabileceğiz. Bırakınca Highwaymen yeniden ele geçirip daha da güçlendirecek ve üç seviyeye kadar bu durum artabilecek. Böylece oyun ömrü uzayacak (ha ha) ve daha iyi ödüller kazanacağız.

Fragmanın sonunda Joseph Seed'in görünmesi de güzeldi. *Far Cry 5*'ten bazı karakterlerin döneceğini biliyoruz fakat Seed dışında şimdilik onaylanan kimse yok sanırım. Hayatta kalanların hikâyeye katkılarını da merak ediyorum. Bu arada oyun 40 dolar olacak. Ubisoft, *Far Cry: Primal*'dan dersini almış olacak ki AAbuçuk diyebileceğimiz boyuttaki bu oyuna uygun bir fiyat biçmiş. Açıkçası *Far Cry* serisinin hastası olarak heyecanla bekliyorum ama keşke 40 dolarlık değil de gerçekten AAA bir oyun çıkarsalardı diye düşünmeden de edemiyorum. Yine de seri tarihinde ilk defa gerçek bir devam oyunu geliyor ve bu renkli post apokaliptik Hope County'de yaşayacağım maceraları heyecanla bekliyorum.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Şubat 2019



THE STANLEY PARABLE - ULTRA DELUXE

Stanley, bilgisayarın başından kalktı. Stanley, bilgisayarın başından kalktı diyorum. Tamam, şimdi oldu. Stanley televizyon karşısına geçti ve konsolunda oyun oynamaya başladı. Tabii ki o her zamanki muhteşem oyunu oynuyordu. Evet, evet. O muhteşem oyun. Stanley, o muhteşem oyun diyorum. Kaç tane muhteşem oyun var? Dünyanın en anlamlı oyununu konsolda oynamaya devam ediyorsun Stanley. Ne demek edemem? Olur mu hiç? Tabii ki konsolda da oynayabilirsin. Hem de Ultra Deluxe!

TGA 2018'in eğlenceli sürprizlerinden birisi *The Stanley Parable - Ultra Deluxe* oldu. Oyunun isimlendirme şekli bile sarkastik; üzerine alınan var mıdır acaba :) Tanıtım videosundaki esprili dil çok hoştu; "*Herkes bu oyunu yeniden alacak çünkü...*" tespitinden, "*Ne demek The Last of Us 2 de önümüzdeki yıl geliyor!?*" çıkışına tebessüm ettiren detaylar bulunuyordu. Bir de havadan sürekli para yağıyordu, sizce yapımcılar bize bir mesaj mı vermeye çalışıyorlar :) Halen izlemediyseniz, açın izleyin. İzlediyseniz, açın tekrar izleyin.

Çıkışının üzerinden 5 yıl geçen *Stanley Parable* sonunda konsollara da teşrif ederken; daha fazla içerik, yeni tercihler, farklı sonlarla gelmeye karar vermiş; iyi de olmuş. Yine anlatıcının iğneleyici ifadeleri, yine esprili dili, yine güldürürken düşündürmeyen sahneleriyle bizlere eğlenceli vakit geçirteceğine şüphe yok. **ENGİN**

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Crows Crows Crows | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY



Assassin's Creed serisinin yaratıcısı Patrice Désilets ve Jean-François Boivin tarafından kurulan Panache Digital Games'in ilk oyunu *Ancestors*. İnsanlığın var oluşundan itibaren günümüze kadar uzanan o uzun yolculuğunun önemli noktalarını, kırılma anlarını ele alacakları bir oyun yapmaya niyetlenmiş yapımcılar. Désilets, insanlığın evriminin ilgi çekici bir macera olduğunu ama oyunlarda yeterince işlenmediğini düşünüyor ve bu fikri hayata *Ancestors*'la hayata geçirmeye çalışıyor. TGA 2018'de yeni fragmanını izlediğimiz oyun, 2015 yılındaki duyurusundan beri epey mesafe kat etmiş durumda.

Videoda, bu milyonlarca yıllık hikâyenin en başına gidiyor, etrafları türlü türlü tehlike, yırtıcı yaratık ve bilinmeyenlerle dolu şempanzelerin hayatta kalma çabalarına ortak oluyoruz. Yırtıcıların saldırılarından korunmak, açlıktan ölmemek için tanımadıkları bitkilerden yemek ve bir de bu şekilde ölüm tehlikesiyle karşı karşıya kalmak, etrafı tanıyıp kendileri için güvenli bölgeleri genişletmek gibi türlü meselelerle uğraşıyor şempanzelerimiz. Yapılan tek bir hatanın bile ölümle sonuçlanabileceği, kelimenin tam anlamıyla bir hayatta kalma oyunu bu. Oyunun ilerleyen bölümlerinde tarihin daha yakın dönemlerine geçilecek ve insanlık için önemli anlarda önce yönettiğimiz karakterin, sonra da ailesinin ve mensubu bulunduğu kabilenin varlığını devam ettirebilmesiyle ilgili kritik kararlarla karşıya kalabileceğiz.

Désilets bir röportajında bu oyunu "*Civilization*'ın gelişim ağacıyla *Assassin's Creed*'in buluşması" olarak tanımlamıştı. Medeniyet inşası meselesini nasıl ele alacağını bilinmez ama insanlık nasıl ayakta kalmış sorusuna kendi tarzında bir cevap vermeye çalıştığına şüphe yok. **ENGİN**

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Panache Digital Games | **DAĞITIM:** Take-Two | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

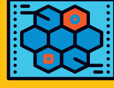


Kapak

2018 yılının EN'LERİ

Pekâlâ, pekâlâ… Önümüzdeki onlarca sayfa boyunca en çok hangi iki oyunu konuşacağımızı biliyorsunuz. Ama hele bir durun, bir solukla-nın, eğer 2018'i o iki oyunun yılı olarak tanımlamaya kalkarsak da aşırı büyük haksızlık etmiş oluruz. O ikisi olmasaydı ve diğer malum oyunları ödüle boğsaydık hiç de vicdanımız sızlamazdı. Oyunculuk adına öylesine zengin bir yıldı işte 2018. Büyük prodüksiyonlu oyunların birçoğunun kaliteli çıkması bir yana bağımsız dehalar kendilerini arada kaynatma-dı ve yine hayranlık uyandırıcı işlere imza attı. Bir diğer ilginç gelişme de adını ilk ne zaman duyduğumuzu unuttuğumuz ünlü erken erişim oyunlarının bir bir tam sürüme çıkması oldu. Her şey güllük güllistanlık da değildi, sevdiğimiz firmaların "hata" kabul edilemeyecek sevimsiz hareketlerine de az maruz kalmadık geçtiğimiz yıl. Günahı bol sevabı daha bol bir yıldı ama her şeye rağmen. Özeti için sayfayı çeviriniz…





YILIN Strateji OYUNLARI



The BANNER SAGA 3

2012 yılında Kickstarter projesi olarak başlayan üçlemenin son halkası olan *TBS 3*, bu güzel seriye layık bir final oldu. Alışıldık tarzda stratejilerden değildi *TBS*. Sıra tabanlı taktik strateji olarak adlandırılan türde olmasının yanında işin içine rol yapma öğelerini de gayet güzel bir şekilde dâhil ederek türün yeniden canlanmasında önemli bir rol üstleniyordu. Nitekim strateji türüne yeni bir soluk getiren bir başka melez oyun *Thronebreaker*'la yarıştı ve ipi göğüsleyen oyun oldu.

Zirveyi kapmasını sağlayan en önemli noktalardan birisi belki de yapımcıların "tutan formülü devam ettir" kolaycılığına kaçmayıp her adımda seriye yeni özellikler, yeni mekanikler eklemesi, çeşitliliği artırmaya çalışmasıydı. Topluluğun sesine ne kadar kulak verdiklerini, oyuncu taleplerini karşılayabilmek için yoğun bir çaba gösterdiklerini de belirtmek gerek. Aldığınız kararların artısıyla eksisiyle bir şekilde karşınıza çıktığı hikâye akışına, yalnızca içinde bulunduğunuz çatışmayı değil savaşın bir sonraki aşamasında atacağınız adımları etkileyebilecek hamlelerin sizi çok dikkatli bir strateji oluşturmaya yönlendirmesi de eklendiğinde, gayet keyifli bir oyun deneyimi bizleri bekliyordu. Strateji geliştirirken göz önünde bulundurmamız gereken bir başka detay da karakter gelişimiydi ve "puanları hangi karakterin hangi özelliklerine vereyim, hangi karaktere hangi namı atayayım" diye uzun uzun düşünmeye itiyordu. Hepsi bir araya geldiğinde, bir satranç tahtasının başındaymış gibi hesap yaparken bulabiliyordunuz kendinizi. Nitekim beklentileri büyük oranda karşılayan, o epik hikâyeyi hak ettiği gibi bir finalle taçlandıran bir oyun çıktı karşımıza. Bu da yılın strateji oyunu payesini neden hak ettiğini anlatıyor olsa gerek. **ENGİN**

Thronebreaker

Kim derdi ki içinde Geralt olmayan bir *The Witcher* oyunu bu kadar başarılı olacak diye? Üstelik tam olarak bir *The Witcher* oyunu da değil, daha ziyade *Gwent*'le *King's Bounty*'nin bir nevi karışımı... Tabii işin içinde CDPR'ın usta anlatıcıları olunca basit bir kart oyunu bile 2018'in en iyi yapımlarından biri hâline gelebiliyor. *Thronebreaker* da bu konuda bir istisna değildi. "Her savaşta üç el Gwent atmak sıkıcı olmaz mı?" sorusunu her karşılaşmayı tek tek tasarlayarak, her birine bir hikâye yazarak ve oyuna hepsi de farklı şekillerde çözülen çeşitli bulmacalar serpiştirerek yanıtlayan CDPR ekibi, *The Witcher 3*'ten aşina olduğumuz zorlu seçimlerle burada da boğazımızı düğümlemekten geri kalmadı. Oyunun müzikleri de bir o kadar şahaneydi elbette. Bölgesel fiyatlandırma politikası ve Steam'deki ani fiyat artışından dolayı kendisine biraz kırgın olsak da yine hakkını teslim ediyor ve yılın en iyi oyunları sayfalarımızda kendisine saygıyla şapka çıkarıyoruz. **M. İHSAN**



Phantom Doctrine

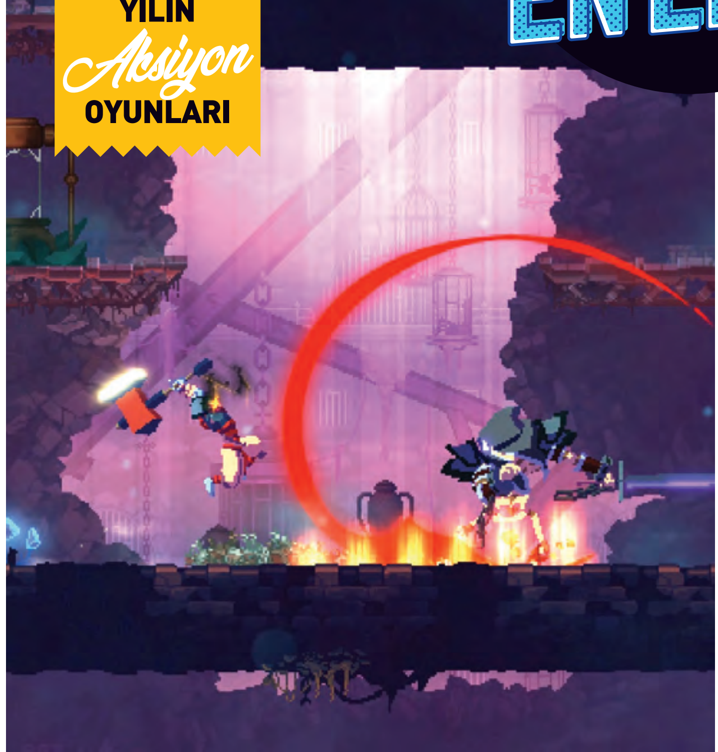
Sıra tabanlı strateji türünde başarılı yapımlarla karşılaştık yıl boyunca. İddialı sayılabilecek tanıtım ve reklamların ardından çıkan *Phantom Doctrine* de bu tür oyunlar arasında en iyilerden biriydi. 1980'lerin başında, Soğuk Savaş döneminde yaşanması muhtemel gizli kapaklı uluslar, hatta gizli örgütler arası çatışmaları; gizlilik ağırlıklı, bir sonraki hamleleri hesaplattıran, bir satranç inceliğinde, keskin taktikler gerektiren oyun yapısı; sürükleyici öyküleriyle uzun ve keyifli saatler sunmayı başardı sıra tabanlı seven kitleye. Yılın oyuncuda iz bırakan strateji oyunları arasında adından söz ettirmeyi fazlasıyla hak etti. **NOYAN**

Diğer Adaylar

Uzun zamandır bu kadar güçlü adaylarla dolu bir Strateji kategorisi olmuyordu, 2017 türü sevenleri resmen ihya etti. Kenardaki üç oyunun dışında mesela FTL'in yapımcısının yeni oyunu Into the Breach çok önemliydi. Grafikleri aldatmasın, aşırı sardırabilen bir yapım. Adı biraz az duyuldu ama Zero-K'in de kesinlikle arada kaynamaması gerek. Klasik multiplayer GZS kapışmalarını özlüyorsanız grafikleri zayıf falan dememeniz, kesinlikle göz atmanız gerekir. Yılın sonunda gelen Mutant Year Zero: Road to Eden da adı anılası elbette, eksikleri olsa da Yılın XCOM'umsusu ödülümüz olsaydı Phantom Doctrine'le rahatlıkla kapışabilecek kalitede. Bir de Valkyrie Chronicles 4'ü anmak isterim, serinin en iyi oyunu olduğunu söyleyenler çok. Fiyatı bu kadar kazık olmasaydı da hepimiz oynasaydık keşke. **ÖMER**

YILIN Aksiyon OYUNLARI

DEAD CELLS



Eğer bir oyun sizi saatlerce başına hapsediyor ve bu süre içinde size durmak bilmeyen bir aksiyon sunuyorsa, o oyun iyi bir oyundur. *Dead Cells* iyi bir oyun. *Dead Cells* iyiden de öte, tüm doğru notalara basmayı başarabilen ve görünüşte sürekli aynı şeyleri tekrar etmenize rağmen (ilerle, öl, baştan başla, ilerle, öl, baştan başla) sunduğu çeşitlilik sayesinde bir an bile sıkmayan, sürekli olarak fazlasını isteten bir aksiyon şaheseri. Yüksek temposu, seçtiğiniz silah kombinasyonlarına göre farklı hissettiren oynanışı ve inanılmaz iyi dengelenmiş zorluk eğrisiyle *Dead Cells*'in mutlaka tecrübe edilmesi gereken bir aksiyon deneyimi olduğunu düşünüyorum. Bu hastalığa bulaştığınız anda siz de neden bu oyunu 1 numaraya yerleştirdiğimizi çok net anlayacaksınız. ■ ESER

Diğer Adaylar

Uzun zamandır bu kadar güçlü adaylarla dolu bir Strateji kategorisi olmuyordu, 2017 türü sevenleri resmen ihya etti. Kenardaki üç oyunun dışında mesela FTL'in yapımcısının yeni oyunu Into the Breach çok önemliydi. Grafikleri aldatmasın, aşırı sardırabilen bir yapım. Adı biraz az duyuldu ama Zero-K'in de kesinlikle arada kaynamaması gerek. Klasik multiplayer GZS kapışmalarını özlüyorsanız grafikleri zayıf falan dememeniz, kesinlikle göz atmanız gerekir. Yılın sonunda gelen Mutant Year Zero: Road to Eden da adı anılası elbette, eksikleri olsa da Yılın XCOM'umsusu ödülümüz olsaydı Phantom Doctrine'le rahatlıkla kapışabilecek kalitede. Bir de Valkyrie Chronicles 4'ü anmak isterim, serinin en iyi oyunu olduğunu söyleyenler çok. Fiyatı bu kadar kazık olmasaydı da hepimiz oynasaydık keşke. ■ EGE

YILIN SEVİMLİ SAÇMALIĞI



Chuchel



Yılın en sevimli oyunu, yılın en komik karakterleri, yılın en absürt bulmacaları, yılın en kiraz seveni ödülleri olsa Chuchel kucağında bir dolu kupayla dönerdi evine. Amanita Design her oyunuyla şaşırtmaya ve eğlendirmeye devam ediyor. Chuchel'de daha farklı bir şey denediler, oyun bir skeçler bütünü gibiydi; arada mini oyunlar, farklı tür bulmacalar vardı. Ama tüm bunları hiç sırıtmayacak biçimde, son derece güzel bir paket içerisinde sundu Amanita. ■ ESER

YILIN GİZLİ HAZİNESİ



Ghost of a Tale

Çok net söylüyorum, macera ve gizlilik oyunlarını sevip de Ghost of a Tale'i oynamayan en bi' kocamanından çok şey kaçırır. Dreamworks çalışanlarından Lionel Gallatt'ın (Shark Tale, Despicable Me) neredeyse tek başına hazırladığı oyun hem muazzam grafikleri hem bulmacaları hem yaşattığı keşif ve başarma hissi hem de yer yer güldürüp yer yer hüzünlendiren hikâyesiyle cidden çok başarılı bir yapımdı. Ne yapın edin, bu minik fareye bir şans verin. ■ M. İHSAN

Kapak



YILIN Sim'leri

RIM WORLD



Kategorinin gözbebeği *RimWorld* sadece çok çok iyi bir simülasyon olmakla kalmıyor, sistemleriyle hikâye anlatmak konusundaki başarısıyla da ön plana çıkıyordu. Zorlu hayatta kalma savaşının, kaynak yönetme çılgınlığının arasında kolonistlerin dertleriyle uğraşmak oyunda bambaşka bir keyifti. Evcil hayvanı ölünce, diğer kolonistlerle kavga edince keyfi kaçan, keyfi kaçtı diye yangın çıkarıp kendini dağa taşa vurabilen, sonra yabanda katarsis yaşayıp, ilhama gelip kendini canla başla işine gücüne verebilen bıdık karakterlerin dertlerine olanları arayüzden okuyup eğlenmek rutin bir hal alıyordu. Tabii siz bunu yaparken seçtiğiniz anlatıcı en beklemediğiniz anda koloninizin başına bir felaket yolluyordu ve aslında kendi kendine tıkır tıkır çalışacak şekilde kurduğunuz sistemin kolaylıkla çökebildiğini görerek apışıp kalıyordunuz... ■ **ONUR**



TWO POINT HOSPITAL



FROSTPUNK

Diğer Adaylar

This War of Mine'dan sonra korktuğum başıma geldi, 11 Bit Studios, Frostpunk'la yine duygularımla oynadı, beni yine ahlaki ikilemlerle baş başa bıraktı. Ekran başında -70 dereceleri gördükçe içim üşüdü, işçi yoksunluğu çektiğimde "Çocukları da çalıştırsak mı?" diye vicdanımı sorguladım. Frostpunk yılın en güzel "üzenlerinden" oldu.

Theme Hospital'ın ruhani devamı olan Two Point Hospital, TH'nin bıraktığı yerden devam etti. Absürt hastalıkları tedavi etmek, kimsenin ölmemesi için uğraşmak, hastanenin prestijini yüksek tutmak, personeli memnun etmek gibi işleri sırıtarak yaptık. TH'yi oynamış olanlar da ekstra bir sırıtışla oynadı (kendimden biliyorum). Yılın hastalarınıysa Freddie Mercury tribine giren Mockstar'lar olarak belirliyorum huzurlarınızda. ■ **İPEK**

YILIN 80'LERİ



Crossing Souls

Belli bir yaşta olanlarımızın dilinden düşürmediği 80'ler kendine birçok yapımda yer buluyor. Oyunlar da biraz nadir de olsa bizi o döneme götürüyor bazen. Crossing Souls, adeta Stranger Things'ten fırlamış çocuk karakterleriyle, kıyafetleriyle, gönderme yaptığı filmler ve atmosferiyle tam anlamıyla 80'lere bir aşk mektubuydu. "Nedir bu 80'ler?" diyen yeni nesle bile o ruhu hissettirebilecek kadar iyiydi hem de bu konuda. ■ **İPEK**

YILIN SANAT OYUNU



Gorogoa

Yılın anlatılması zor oyunlarından biri olan Gorogoa yenilikçi fikirlerin başarıyla hayata geçirildiğinde ne denli etkileyici olduğunu canlı kanıtı. Bu oyunun bir sanat eseri olduğunu söylemiştim; Jason Roberts elle çizilmiş, kalem ve suluboya karışımı grafikleri öyle bir hayal gücü ve yaratıcılıkla karşımıza çıkardı ki böyle bir oyuna hayran olmamak, övmemek mümkün değil. Biliyorum klişe bir söz ama, Gorogoa gerçekten de "anlatılmaz, yaşanır" bir oyun. ■ **ESER**



YILIN *Macera* OYUNLARI

DETROIT Become Human

Yıl içerisinde eski günleri anımsatacak point n' click tarzı macera oyunları da çıktı, günümüz oyuncularına hitap edecek türde olanlar da. Bunlar arasından sıyrılıp gelen *Detroit* oldu, peki neden?

Yüzeydeki hikâyeye baktığınızda çok da etkileyici bir tablo söz konusu olmayabilir. Ama biraz eşelediğinizde, altından çıkacak gizli pek çok detay bulunuyordu. Hikâye ağacının dalları arasına saklanmış cevheri bulmak istiyorsanız biraz da o dalların geçmişe, bugüne ve geleceğe dair neler ifade ettiğini, hangi sorulara cevap verip, hangi cevapsız sorulara kapı araladığını keşfetmeniz gerekiyordu. Marcus'un androidleri örgütleyip gerçekleştirdiği yürüyüş veya korsan TV yayınıyla ilan ettiği talepler listesi; Martin Luther King'in yürüyüşü ve "Bir hayalim var!" konuşmasına bir gönderme içermiyor mu sizce de? Bunun gibi onlarca detay sağda solda bizleri bekliyordu ve aldığımız kararlar, attığımız adımlar bizi farklı farklı yollara götürürken, bir yandan geçmişin maceralarını tekrar düşünmeye itiyor bir yandan da geleceğin meydan okumalarına dair pek çok soru işaretiyle baş başa bırakıyordu. Sonuçta, tarzıyla da hikâyesiyle de farklılığını ortaya koyan bir macera oyunu oldu ve zirveye oturdu. **ENGİN**





A Way Out

Tamam kabul ediyorum, mükemmel değildi *A Way Out*. Hikâyede çatlaklar vardı, çatışma mekanikleri bazen yetersiz kalıyordu vs. Ama bu yıl oynadığım *God of War, Detroit, Spider-Man* gibi hikâye merkezli oyunlardan bile daha fazla etkiledi beni *A Way Out* (onların kalibresinde olmadığını kabul etmekle beraber).

Yanınızdakiyle sürekli iş birliği yapmanız gerekiyor, co-op yapıyı sürekli yaratıcı şekillerde kullanmışlar. Artı sinematik olarak da inanılmazdı. Şu hastane kovalamacası sahnesini düşünüyorum mesela, iki karakter arasındaki geçişler falan derken soluk soluğa bir bölümdü. Hele oyunun sonları yok mu… Midenize tekme yemiş gibi oluyordunuz. İki kişi yan yana oturup oynanabilecek en muhteşem yapımlardan *A Way Out*, herkes bir yancı bulup denese keşke. **ÖMER**

Unavowed

Dave Gilbert, günümüz point n' click macera oyunlarına yenilik getirmeye çalışan önemli bir isim ve son eseri olan *Unavowed* da ciddi anlamda yenilikçi bir oyun. İçerisinde BioWare RYO'larından izler taşıyan, yanımıza seçtiğimiz karakterlerin ve baş kahramanımızın mesleğinin bulmacalara ve hikâyeye doğrudan etki yaptığı, sizi sürekli olarak ahlaki açıdan gri noktada iki seçenek arasından seçim yapmaya zorlayan ve sonunda da tüm bu seçimleri müthiş biçimde bir araya getiren özel bir oyundu *Unavowed*. **ESER**

Diğer Adaylar

Bu sene en zor seçim yaptığımız kategorilerden biri macera türüydü. Çünkü kanlı bıçaklı olup ilk üçü zar zor belirledikten sonra bile geriye kalan diğer adayların hepsi bahsedilmeyi hak ediyordu. Mesela görselleriyle âdeta bir Hayao Miyazaki animesi izliyormuşsunuz gibi hissetmenize neden olan Forgotton Anne. Ya da pek bir sevdiğimiz To The Moon'un (neredeyse) onun kadar başarılı devamı Finding Paradise. Görselliğiyle olduğu kadar komplo teorilerinden hallice senaryosuyla öne çıkan Unforeseen Incidents. Barmenlerin psikologluk yeteneklerini sergilediğimiz The Red Strings Club. Ve tabii ki tek kişinin ellerinden çıktığına bir türlü inanamadığımız, Pixar animasyonlarını aratmayan grafikleri ve insanın içini ısıtan hikâyesiyle Ghost Of A Tale. Hadi Life Is Strange: Before the Storm'u da sayalım da hatırı kalmasın. Önümüzdeki yılların da bizleri bu kadar bol ve güzel isimle buluşturması dileğiyle... **M. İHSAN**

Oyun Müzikleri



Where the Water Tastes like Wine

Gunpoint için yazdığı müziklerle BAFTA ödülü kazanan Ryan Ike, bu sefer de karşımıza folk, country, blues, yeri geldiğinde marş şeklinde müziklerle çıktı *Where the Water Tastes Like Wine*'da. Amerika'yı kelimenin tam anlamıyla adım adım dolaşırken ülkenin hangi bölgesinde olduğumuza bağlı olarak değişen müziklere gerek karakterimiz, gerekse biz ıslıklarla eşlik ettik. Yeri geldi oyunda olduğumuzu unutup gözlerimizi kapadık ve kendimizi müthiş melodilerin ve vokallerin kucağına bıraktık. Merak ettiyseniz sizi şuraya alalım: ***tinyurl.com/wtwtlw*** **ESER**

Diğer Adaylar



PERSONA 5: DANCING IN STARLIGHT

Bu yıl üzerinde en çok tartıştığımız kategorilerden biri oldu burası. O kadar çok olası aday vardı ki ödülü hangisine versek pişman olmazdık.

Octopath Traveler vardı mesela. Oyunun seveni de var sevmeyeni de var ama orkestral müziklerinin muhteşemliği tartışma götürmez. Hiç oyunla alakanız yoksa bile açıp yıllarca dinleyebilirsiniz.

Red Dead Redemption 2 de en çok aday gösterilenlerden biriydi. Sözlü parçaları ayrı, sözsüz arka plan müzikleri ayrı harikaydı. Ennio Morricone'nin ezgileri Sergio Leone filmlerini nasıl yukarı taşıyorsa, Woody Jackson'ın müzikleri de RDR2 için aynı değerdeydi.

Thronebreaker'ın da adı tabii ki anılmalı burada. The Witcher III'ün müziklerinin daha fazlasına kim hayır diyebilir ki?

World of Tanks 1.0 da Doğu Avrupa ezgilerinin en başarılı kullanımlarından birini sunuyordu. Witcher'ı andırsa da çeşitli dokunuşlarla kendine has olmayı da başarıyordu.

DJMax Respect, Persona 3: Dancing in Moonlight, Persona 5: Dancing in Starlight, siz zaten müzik oyunusunuz, bakmayın öyle. **ÖMER**

YILIN PARTİ OYUNLARI



Oyun oynama platformları ve biçimleri çeşitlendikçe arkadaşlarla bir araya gelindiğinde yapılabileceklerin sayısı da artıyor.

Sony'nin 2017'de başlayan Playlink serisi 2018'de de başarıyla devam etti örneğin (telefonları Playstation'la aynı wi-fi'a bağlayıp onları kontrol cihazı olarak kullandığınız oyunlar yani). Bu yıl çıkanlardan özellikle *Frantics* tuhaf-klas tarzıyla, başarılı Türkçe seslendirmesiyle ve çok eğlenceli mini oyunlarıyla en güzeliydi.

En "arkadaşlık-mutluluk-pembişlik" firma olan Nintendo da Switch'in parti oyunlar potansiyelini güzel değerlendirdi. *Super Mario Party* ve hatta *Super Smash Bros. Ultimate*'in, her ne kadar online yetersizlikleri konusunda eleştirildilerse de, arkadaşlarla aynı ortamdayken muhteşem olduklarına şüphe yok.

Klasik parti oyunlarından *Just Dance 2019* de yenilenmiş menüleriyle taze bir his verirken bir tane de Türkçe şarkı içererek hoş bir sürpriz yaptı.

Overcooked 2'yi de anmadan olmaz. Yangınlar, hareketli platformlar, panikler, bağırışlar eşliğinde beraberce (veya karşılıklı) yemek yapmaya çalışmak baş döndürücüydü gerçekten. **ÖMER**

YILIN EN ZOR OYUNU



DJMax Respect

Ben bu oyunu yıllardır hasretle bekliyordum dostlar. Mobil konsolda keyfi ayrıdır müzik oyunlarının ama favori müzik oyunu serim *DJMax*'i büyük ekranda görmek, hoparlörlere bağlamak da ayrı muhteşemdi. Beklediğim her şeydi ve daha fazlasıydı *DJMax Respect*. İçerik zenginliği, verdiği zevk için de söylüyorum bunu, "ya yok artık çüş ya" seviyesindeki zorluğu için de… İnsanız ya, gerçekten yani. Tamam Koreliler için yapmışsınız oyunu da onların bile yüzde 1'inin bitirebildiğine şüpheliyim bu oyunun görev modunu. Yuh ya... **ÖMER**

DVO'lar



Bir DVO için en önemli faktör oyuncusu sayısı. Elimizde sayıları az çok inandırıcı olan bir "beş büyükler" listesi var.

MMO-Champion'ın Blizzard'ın çeyrek dönem finans raporlarını analiz ederek ulaştığı sonuca göre *WoW*'un toplam 7,1 milyon oyuncusu var ancak Avrupa ve ABD baz alındığında bu sayı tahminimce 5 milyonun altında kalır. *BfA* genişleme paketi ilk günden 3,4 milyon satarak rekor kırdı fakat *BfA* oyuncular tarafından genel anlamda başarısız bir genişleme paketi olarak kabul edildi.

Seviye eşitleme ve şampiyon puanları sayesinde açık dünyasını ve alt karakterleri belki de en verimli kullanan DVO olan *The Elder Scrolls Online*'ın 3 milyon oyuncusu olduğu tahmin ediliyor ancak pay-to-play sistemlerine benzeyen premium oyuncu sayısı bundan çok daha düşük. Bu yıl *Summerset* genişleme paketi çıkan *ESO*'da devamlı bir DLC akışı ve bolca içerik var.

Yılın başında Türkiye'de sunucularındaki lag problemleri yüzünden epeyce bir sıkıntı yaşayan *Black Desert Online*'ın dünyadaki oyuncu sayısının 2 milyonun üzerinde olduğu tahmin ediliyor. Görsel açıdan en güçlü DVO diyebileceğimiz *BDO*, bu yılın Ağustos ayında "remastered" adını verdiğini bir grafik yenilemesine gitti.

Free-to-play sistemi en adil uygulayan oyun olan *Guild Wars 2* yakın zamanlarda çıktığı rakibi *ESO*'ya karşı epeyce güç kaybetti; hatta biraz nefesi kesildi bile diyebiliriz. Oyuncu sayısı 1,5 milyon civarında.

Büyük beşlinin en az oyuncuya sahip olanıysa *Final Fantasy XIV*. Klasik pay-to-play modelini sürdüren oyunun 1 milyona yakın aktif oyuncusu var. *FF XIV* için en anlamlı zanaat sistemine ve en detaylı ev kurma sistemine sahip DVO diyebiliriz.

Kıssadan hisse, *WoW* hâlâ krallığını sürdürüyor; *Ashes of Creation*, *Crowfall* ve *Camelot Unchained*'sa 2019'da çıkma ihtimali güçlü, ses getirebilecek DVO'lar. Bana sorarsanız tür hâlâ sağlıklı ve hayatta ancak beklenen yenilikler gelemediğinden ve verilen vaatler fos çıktığından, her geçen yıl ilgi birazcık daha azalıyor. **YİĞİT**


FINAL FANTASY XIV


THE ELDER SCROLLS ONLINE

YILIN Dlc'leri

Destiny 2: Forsaken



2014 yılından bu yana Bungie'nin bana yaşattığı duygular yüzünden çok yakında bipolar kişilik bozukluğu tanısı konulacak diye korkuyorum. İlk çıkışından *Rise of Iron*'a kadar oyun olabileceği en iyi hale geldikten sonra *Destiny 2*'de bu yaptıkları düzeltmelerin birçoğunu çöpe atıp iyi yaptıkları diğer şeyleri de savunulamayacak hale getirdikten sonra klasik bir Bungie hamlesi olarak ilk büyük ek pakette her şeyi yoluna sokmuş gibi görünüyorlar. *Forsaken*'ın yaptığı ve düzelttiği birçok iyi şey var ama yılın en iyi ek paketlerinden biri olduğunu senaryosunda yaptıkları cesurca ve amaçlı değişimle gösterdi asıl ve sürekli gelen ücretli-ücretsiz ek içeriklerle tekrar her şeyi yoluna sokabildiler. Keşke bunları **Destiny 2**'nin çıkışında akıl etselermiş diyor insan yine de.. **SABRİ**

Diğer Adaylar

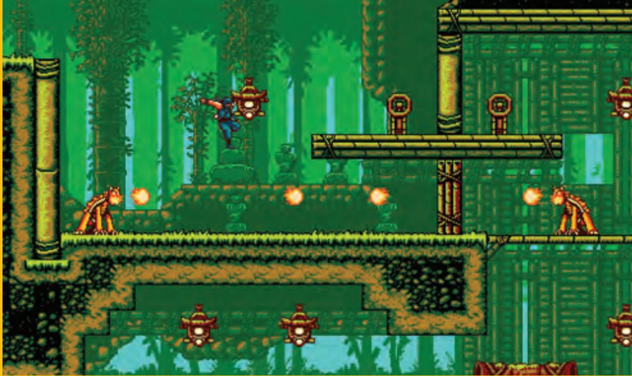
Bu yıl DLC kalitesiyle özellikle sözü edilesi iki oyun daha vardı. Birisi Assassin's Creed: Origins. The Curse of the Pharaohs çok iyiydi, Discovery Tour'sa AC'lerin turistik yönünü sevenlerin arayıp da bulamadığı şeydi ama asıl The Hidden Ones tam bir "DLC nasıl yapılır?" dersiydi ve ana oyunu Kardeşlik'e şahane bağlıyordu. Diğer adı anılası oyun da Prey. Mooncrash'le ana oyunun kitlesine çok hitap etmeyen bir yaklaşım seçmiş olması ilginçti belki ama yapmaya çalıştığını çok iyi yapıyordu. Ekstradan No Man's Sky'ın ücretsiz Next DLC'sinin adını anayım. Hataları telafi etmek bir ödül sebebi olmamalıdır diye çok adını anmadık bu dosyada ama No Man's Sky'ı bir facia olarak bırakmayan, oyunu olması gerektiği haline getirmeyi başaran yapımcılar yine de bir takdiri hak ediyor. **ÖMER**

Kapak



The Messenger

İlk birkaç saat *The Messenger*'ın oldukça tatlı görünen, nostaljik ama alıştıklarımıza benzer bir platform oyunu olduğunu düşünebilirsiniz. Klasik *Ninja Gaiden* oyunlarını andıran, standart bir platform. Bundan daha çok yanılamazdınız. O birkaç saatin ardından *The Messenger* sakladığı sırrı açığa çıkarıyor ve karşınıza son zamanların en yenilikçi, en esprili ve en iyi platform/metroidvania oyunlarından biri çıkıyor. Zamanda yolculuğu hem grafik hem de müzik olarak 8 bit ile 16 bit arasında geçişle yansıtan oyun yılın en büyük sürprizlerinden biri oldu. ■ **ESER**



Diğer Adaylar



GUACAMELEE 2

Platform oyunları bu yıl geçen seneye göre biraz daha durgun olsa da aralarında bahsetmeden geçemeyeceğimiz çok güzel isimler de vardı. En başta itinayla her ödül töreninde karşımıza çıkmaktan bıkmayan Celeste geliyor elbette. Tolga Ay'ın geliştirdiği, bizim için oldukça özel bir yeri olan Remnants of Naezith'i de Türk diye torpil geçmeden, gururla üçüncü sıraya koyabiliriz. Bizleri yeniden Meksika'nın cıvıl cıvıl topraklarına ve luchador Juan'ın kaslı kollarına götüren Guacamelee 2 ve hantal kontrollerine rağmen dokunaklı ve sert hikâyesiyle insanı ekranın başına çivileyen The Missing de bu sene hafızalarda yer edenler arasındaydı. ■ **M. İHSAN**

YILIN EN TUHAF İCADI



Return of the Obra Dinn

Return of the Obra Dinn'i oynarken sürekli olarak şunu sordum: "Lucas Pope bu fikri nereden düşünmüş, hadi düşündü diyelim, bunu oyuna nasıl dönüştürmüş?" Gerçekten de tek başına oyun dünyasına bu denli damga vuran oyunlar yaratabilmek ve bunu büyük bir ustalıkla yapmak takdire şayan bir yetenek. Bugüne kadar gördüğüm en iyi dedektiflik / cinayet çözme mantıklarından birine sahip olan Return of the Obra Dinn gerek grafikleri, gerek hikayeyi anlatış şekli, gerek müzikleriyle uzun zaman aklınızdan çıkmayacak bir yapım. ■ **ESER**

YILIN SANATSAL BAŞARIMI



God of War

Mitolojilerin, hem insanlık hem de kurgu tarihinin tozlu sayfaları arasında gamsız gamsız gezinmesi, anlatımlarındaki soyutluğun verdiği rahatlıktan gelir. Sonuçta mitoloji birilerinin, dünyayı çevreleyen bir yılanı veya yeryüzünü sırtında taşıyan bir devi yakalarından tutup somut düzleme getirmeye çalışacağı göz önüne alınarak biriktirilmiş bir anlatılar bütünü değildir. Bu yüzden mitolojiyi sahne olarak kullanmanın ötesinde başarıyla uyarlayan pek çok eser, salt boşluklarını doldurmaya gereken hayal gücü ve emek sebebiyle bile sanat eseri kategorisine rahatlıkla girmeye hak kazanır. İşte God of War da bunu yaptı. Soyutluğu arşa değmiş İskandinav Mitolojisi'ni, muhteşem görsel tasarımı ve ince ince dokunmuş, mitleri bozmak yerine onlardan güç alan senaryosuyla kanlı canlı bir şekilde karşımıza çıkardı. Bu süreçte Kratos'u da sürekli böğüren bir şiddet makinesinden, ebeveynlik çerçevesinde içindeki insanlığı keşfeden ve artık daha az böğüren bir insan haline getirdi. Daha ne yapsın? ■ **ONUR**



YILIN VR OYUNLARI

BUDGET CUTS

Budget Cuts, bir sanal gerçeklik oyunundan bekleyeceğiniz her şeyi sunmakla kalmıyor bunu yaparken (en azından oynarken) havalı gözükmenizi de sağlıyor. Detaylı hikayesiyle casusluk yaparken tuzaklar kuracak, sanal masaların arkasına saklanacak ve etrafa makaslar atarak sanal robotların hakkından geliyor olacaksınız.

Budget Cuts'ta bir süper casusun yaşayabileceği deneyimi biraz sulandırılmış da olsa birebir olarak yaşıyoruz. Mazgalları açıyor, tünellerde eğilerek ilerliyor ve gerektiğinde saklanıp konuşmalara kulak kabartıyoruz. Şimdiye kadar pek çok casusluk oyunu çıktı ama fiziksel olarak içinde bulunup, yaşayarak oynamak bu deneyimi eşsiz hale getiriyor. Şimdiye kadar pek çok önemli firma elledeki markalardan VR oyunları çıkarmaya çalıştılar. Bana kalırsa VR'da üst seviye AAA tanımına uyan bir oyun varsa bu kesinlikle *Budget Cuts*'tır. **ALİ**

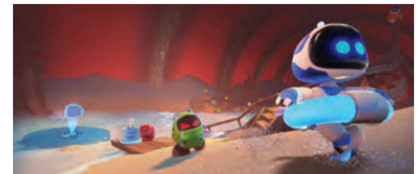




Beat Saber

Tam *Guitar Hero* furyası azalarak bitti derken yerini muhteşem ritim oyunu *Beat Saber* aldı. Notaları keserek müziğe uyum sağlamak tuzaklardan kaçmak ve Atölye desteği sayesinde sayısız şarkı kütüphanesine sahip olma imkânı *Beat Saber*'ı özel bir oyun haline getirdi.

Beat Saber'ın en etkileyici yanıysa seansların muhteşem bir tatmin duygusu veriyor oluşunda saklı. Eğilmek, kesmek ve biçmek o kadar doğal o kadar rahat geliyor ki çoğu zaman "yanmamanız" gereken bir oyunda olduğunuzu unutup müziğin keyfini çıkarmaya başlıyorsunuz. **ALİ**



Asto Bot: Rescue Mission

Playstation VR arkasında güçlü bir bilgisayar olmayışının yarattığı dezavantajını Sony'nin sahip olduğu muhteşem oyun stüdyolarının varlığıyla kapatıyor. *Rescue Mission* şimdiye kadar bir iki kere denense de bir türlü hamuru tutturulmayan platform türüyle sanal gerçekliği muhteşem bir şekilde bir araya getirdi. **ALİ**

Diğer Adaylar



Gerçek anlamda bir oyun olmasa da Accounting+, Rick and Morty'den fırlamış renkli dünyası ve muhteşem esprileriyle adını andırmayı hak ediyor. Yılın başlarında çıkan Moss'u da anmalı, harika atmosferiyle etkileyici bir deneyimdi. Dark Souls'ların yapımcısı FromSoftware'in sakinleşmek ve sakinleştirmek için yaptığı Déraciné de yılın en önemli VR oyunlarından biriydi şüphesiz. Doğru yapıldığında VR'da moba oynanabileceğini gösteren Dark Eclipse'i de unutmayalım.

Bunlar dışında Hellblade, Skyrim, L.A. Noire gibi büyük oyunların VR uyarlamalarının gelişi de önemliydi 2018'de. Özellikle Hellblade'i VR'la deneyimlemek bambaşkaydı.



YILIN Ryo'ları



Pillars of Eternity II DEADFIRE

Bu noktada ekibe "gözünüzü seveyim başka yayınlar gibi utanmadan aksiyon ağırlıklı oyunları seçmek yerine *Pillars of Eternity II*'nin hakkını verelim" şeklinde baskı kurduğumu kabul ediyorum öncelikle. Ama haksız mıyım şimdi? İlk oyunun üstüne ekleyen ve eski usul RYO'lardan devraldığı bayrağı göğsünü gere gere taşıyan *Pillars* almasın da kim alsın şimdi bu ödülü?

İlk oyunla birlikte hem modern izometrik rol yapma oyunlarını tanımlayan hem de Eora gibi başarılı bir dünya yaratarak bir kez daha hayranlığımı kazanan Obsidian ikinci oyunla birlikte bir kez daha destansı bir macera yaratmayı başarmış. Dyrwood'daki maceralarından sonra kendi isteği dışında Deadfire Takımadaları'na yelken açmak durumunda kalan Gözcü'müz bu sefer çok daha "tanrısal" seviyede meselelere bulaşarak adeta *Baldur's Gate II*'nin modern bir reenkarnasyonu olmayı başardı. Eh, bu durumda rakiplerinin üzerinde devasa bir Adra heykeli gibi yükselmesi de kaçınılmaz oldu tabii... ■ CAN

Kingdom Come: Deliverance

Her kılıç kalkanlı rol yapma oyunu da fantastik öğelere sahip olacak değil ya, *Kingdom Come: Deliverance* ayakları yere basan ve Orta Çağ'ı oldukça gerçekçi bir şekilde oyunlaştırmasıyla öne çıkan bir oyundu. Sevapları kadar hataları ve günahları da vardı şimdi; yalan olmasın. Ama en azından her üç günde bir yamalanmayı gerektirecek ve buna rağmen oyunu kıracak hatalara sahip değildi. En nihayetinde de hikâyesini gerçek tarihteki bazı olaylara dayandırmasıyla, gerçekçilik ve oynanış arasındaki dengeyi kurabilmiş olmasıyla günahlarına rağmen kendini sevdirmeyi başardı. ■ CAN



Pathfinder: Kingmaker

Pathfinder: Kingmaker, ilk çıktığında dövüşten dövüşe değişen ayarsız zorluğu, 60-70 saat gömdüğünüz kayıtlı oyununuzu yakan krallık yönetimindeki sorunlar ve bug'lar yüzünden çarmıha gerildi. Ne var ki bu konularda büyük aşama kaydedildi. D&D kurallarına fanatikçe bağlı olması, büyü açıklamalarının kimilerine göre zor anlaşılır olması, normal oyuncuya hitap etmede *Pillars of Eternity, Tyranny* veya *Divinity* serisi kadar iyi olmadığını gösteriyor. Ancak D&D'ye aşina CRPG hastalarını ölçüt alırsam, benim gözümde *PoE*'den zayıf bir oyun değil. ■ YİĞİT

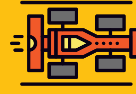
Diğer Adaylar

Bana kalsa ilk 3'e kesinlikle girmesi gereken oyun Vampyr'di. Hatta dergideki pek çok RYO seven insan da 3.'lüğün Patchfinder'a değil de Vampyr'e gitmesi gerektiğini düşünüyordu ama olan olmuş artık :) Ciddi sorunları vardı belki Vampyr'in ancak Bloodlines'tan sonra ağız tadıyla keyifli bir vampir RYO'su oynattığı gerçeği de yadsınamaz şimdi: Jonathan Reid'in olağanüstü seslendirmesi, Olivier Deriviere'in 20. yy. başı savaş sonrası İngiltere'sine oyuncuyu direkt ışınlayan müzikleri, sağlam yazılmış Lady Ashbury gibi karakterleri ve sapasağlam atmosferiyle güçlenen NPC tanıma mekaniğiyle oldukça iyi işler yaptı. ■ İHSAN A.

Jyro'lar

2018'de öne çıkan JRYO'lar arasında kişisel favorim *Octopath Traveler*'dı. Switch'e özel çıkan oyun, muhteşem müzikleri, 8 farklı karakterin hikâyesi ve eski tarz sıra tabanlı savaş sistemiyle çok başarılıydı. Bunu dışında, geniş ve rengarenk dünyası, seride ilk kez İngilizce seslendirilen karakterleriyle *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* ve Studio Ghibli tarzında muhteşem çizimleri, barışçıl ve çocuksu hikâyesiyle *Ni no Kuni II: Revenant Kingdom* da yılın parlayan JRYO'ları arasındaydı. ■ İPEK





YILIN *Yarış* OYUNLARI

FORZA HORIZON 4

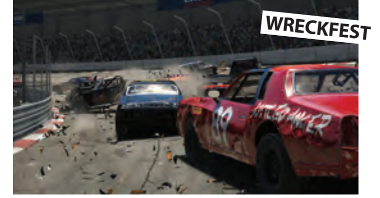


Açık dünyalı yarış oyunları sık sık karşımıza çıkıyor ve ne ilginçtir ki hepsi bir açıdan berbat olmayı başarabiliyor: Ya cücük bir hikâyeyle karşılaşıyoruz, ya dünya fazla genel geçer oluyor, ya içerik tam olmuyor, ya sürüş zevksiz, ya da işin özünde yatan o "otomobil sahipliği" tadını alamıyoruz ve bu yüzden oyunlardaki otomobil kültürü havası tamamlanamıyor.

Forza Horizon 4 yukarıdaki bahsettiğim tüm o hayal kırıklıklarını yenebilen bir oyun. Ekstrem stiline rağmen, otomobil tatmini vasfını en iyi yerine getiren oyun da diyebiliriz. Kendisine simülasyon demeye çalışıp bunda başarılı olamayan *Forza Motorsport*'un fizikleri, bu oyunun potasında çok güzel erimiş; yardımları keyfinize göre açıp kapayarak, her halükârda sürüşten tatmin olabiliyorsunuz. Oyun için aktiviteler rakiplerine göre daha zevkli ve daha yaratıcı; ayrıca mevsimleri deneyimlemek çok zevkli. Ama bence oyunun en güçlü yönü, o Britanya Krallığı'ndan çarpma dünyasındaki atmosfer ve bütünlük. ■ YİĞİT



F1 2018



WRECKFEST

Diğer Adaylar

Yarış oyunları açısından yılın hoş sürprizine Wreckfest diyebiliriz. Zevkli oynanış, kaza fizikleri ve hasar modellemesiyle güçlü bir yarış oyunu oldu (parçalarken yarışıyoruz da). Wreckfest zaman zaman "vauv" dedirten, hatta hayran bıraktıran bir oyun ama öyle aylarca, hatta haftalarca ara vermeden oynayacağınız türden bir içeriği de yok.

Kayda değer bir diğer oyunsa F1 2018. Sürüş açısından ilerlemiş ve birazcık daha gerçeğe yaklaşmış. Ancak yine de fizikleri ciddi simülasyonlara kıyasla zayıf kalan, FFB'si epeyce basit tasarlanmış bir oyun. Ne var ki kötü bir oyun değil; sürüş çoğu zaman keyifli. ■ YİĞİT

KENDİ HİKÂYESİNİ YAZANLARIN OYUNU



Sea of Thieves

Sea of Thieves çıktığında sıklıkla yeterli içeriği olmamakla suçlansa da aslında hayal gücü yüksek arkadaş ortamlarında çok keyifli olabilen bir oyundu; çıkışından bu yana geçen aylarda da bir sürü güncelleme aldı ve içeriğini ciddi anlamda arttırdı. Artık kendi korsan hikâyelerinizi yaratmak için çok daha fazla malzeme var elde. Tabii beraber oynayacak birilerini bulabilirseniz. Her online oyunda olduğu gibi akıntıya karşı tek başınıza kürek çekmek zorluyor zira. ■ CAN

TEKNİK BAŞARI



Red Dead Redemption II

RDR 2'nin pek çok alanda çığır açan bir şaheser olduğunu herhalde hepimiz kabul ediyoruz değil mi? Açık dünya aksiyon-macera oyunlarını yeniden tanımladığını söylenebiliriz rahatlıkla. Yapımcılar gerek hikâyesiyle gerek müzikleriyle gerek oluşturdukları o muhteşem western dünyasıyla büyük bir başarıya imza attılar. İşte bu her tarafından detay fışkıran dünyayı ekranlarımıza taşıyıp, o çok güzel hikâyeyi tecrübe etmemizi sağlayan anahtar noktalardan birisi de teknik yönden çok kuvvetli bir tasarımın hayata geçirilmesiydi. Konsol neslinin son demlerine geldiğimiz, artık sınırların zorlandığı bu dönemde mevcut donanımlarla bu kadar kaliteli görsellerin, bu kadar dolu bir dünyanın sunulabilmesi, o sunulan dünyada bu kadar doyurucu bir aksiyonun yaşatılabilmesi başlı başına takdiri hak eden bir olay. Haliyle, teknik başarı denilince zirvenin en güçlü adayı RDR 2 oldu. ■ ENGİN

Yılın Düşmanı

Joseph SEED!



Bu yılın en dikkat çeken karakterlerinden biri Joseph Seed. İçinde tezatlar barındıran, ilk bakışta göründüğünden çok daha karmaşık bir karakter. Kötülük yapmış olmak için kötülük yapan *Far Cry* delilerinden farklı olması onu ayrı bir yere taşıyor. Tanrı'nın emirlerini uyguladığına ve insanları kıyametten kurtarmaya çalıştığına olan sarsılmaz inancı çok daha gerçekçi bir motivasyon kaynağı sonuçta. Bu amacına ulaşmak için insanlara zarar vermekten çekinmemesi onu bir psikopat gibi gösterse de merhamet ve empati de gösterebiliyor. Eden's Gate tarikatının babası olarak tanımlanması da bu açıdan isabetli. "Döverim de severim de" diyen bir baba figürü gibi. Soğukkanlılığı ve karizmasıyla ABD tarihindeki gerçek tarikat lideri teröristleri başarıyla yansıtıyor. Üstelik *New Dawn* fragmanında yazdığı gibi, o haklıydı... ■ **EGE**

Diğer Adaylar

Bu yıl en bezdirici rakipler toplanmış sanki. Zira Valkyrie Queen malumunuz God of War'da bize kan kusturmanın dışında öyküde sürprizli bir yeri de olan hayli güçlü bir karakterdi. Örümcek Adam'ın klasik düşmanı Dr. Octopus'la dövüşmek pratikte zor olmasa da aşama aşama kötülüğe geçişini gördüğümüz akıl hocamızla dövüşmek hem Peter hem de oyuncular için duygusal olarak zor bir deneyimdi. Bir de Octopath Traveler'ın gizli son boss'u Galdera var işte. Kendisi yaşamın ve ölümün tanrısı. 2 adet yarım saatten fazla süren aşaması var. Sonra ne bileyim tüm karakterlerinizi full geliştirmek zorundasınız. Ha, bir de ona gelmeden 8 tane önceki boss'un dark versiyonlarını kesiyorsunuz. Arada kaydetmeden falan. Ne diyeyim tanrı kesmek zor iş (Kratos – "Sen onu bir de bana sor!"). ■ **EREN E.**



Silahlar

"Yahu ne diyorsunuz siz, bu nasıl bir başlık?" dediğinizi hissediyorum. Ama şu yıl çıkan oyunlara bir bakın... Baktınız mı? O zaman *Monster Hunter World*'e tekrar bir bakın. Insect Glaive gibi kullanımı bir yandan tuhaf ama bir yandan da acayip derecede işlevli bir silahı ya da Hunting Horn gibi karakterinizi bildiğin destek sınıfı karakterine dönüştüren bir silahın olduğu bir yıldı işte 2018. Ya da *Spider-Man*'in Insomniac silah çeşitliliğinden nasıl faydalandığını hatırlayın: Bir sürü ağ çeşidi, destek için kullanabileceğiniz bir sürü ekipmanlar, yığınla ekstra özellik veren ve bu yüzden de hepsini açmanızı sağlayan o kostümler...

Kendinizi illa ki "silahlar"la kısıtlamanıza da gerek yok canım. *Super Mario Party*'de sizi direkt yıldızın dibine koyan Golden Pipe'ı da ekleyebilirsiniz buraya. *Super Smash Bros.*'a herhalde *Ultimate*'le gelen en harika eşyalardan biri olan Fake Smash Ball'u da unutmamak lazım. Arkadaşlarınıza "sadece Smash Ball açık" olarak oynayacağınızı söyleyip, herkes o sahte Smash Ball için kapışırken kenarda oturup izlemek bayağı eğlenceli oluyor. ■ **SABRİ**



Kart Oyunları

Oyun severlerin yıllarca varlığını unuttukları kart oyunlarının *Hearthstone*'la birlikte popülerleşmesi (ve biraz da kârlılaşması) ile birlikte bütün büyük firmalar ellerindeki iyi markaları kullanarak kendi kart oyunlarını üretmek üzere yola koyuldular. CD Projekt'in *Witcher*'ında da oynanabilir halde bulunan Gwent oradakinden bayağı bir farklı bir şekilde Ekim ayıyla birlikte çıkışını yaptı ve eleştirmenlerin hemen hemen tamamından olumlu geri dönüşler aldı. *Hearthstone* içinse muhteşem bir yıl olmadığını söylemek zor olmasa gerek. Blizzard resmi oyuncu rakamlarını açıklamasa da yayınlardaki ortalama izleyici sayısının düşmesi ve turnuvaların eskisi kadar ilgi çekmemesi oyuncuları yeni oyun arayışına itti. *Artifact*'in de ortaya çıkış tam bu doğru zamana denk geldi. Lakin *Hearthstone* gibi oynadıkça rastgele açılan kartlar yerine tamamen Steam marketine dayalı bir pazar sistemi oluşturulmasını oyuncular çok olumlu bulunmadı. Valve özellikle sosyal medya üzerinden *Artifact* yatırımlarının uzun soluklu olduğunu belirtse de, bu işin nereye varacağını görmek için 2019'u görmemiz gerekecek. ■ **ALİ**

Assassin's Creed ODYSSEY

2017'de *Origins*'le küllerinden doğan *Assassin's Creed* serisi *Odyssey*'le başlarda mesafeli baktığımız ama oyun çıktığında kazın ayağının hiç de öyle olmadığının anlaşıldığı bir öykü sundu bize. Evet, suikastçıların olmadığı bir *AC* oyunu ne kadar seriye dâhildir bunu tartışabiliriz. Lâkin hem genel öyküye kattıkları hem de oynanışa getirdiği yeniliklerle *Odyssey* tüm beklentileri aşarak serinin gideceği yeni yönü de tayin etmiş oldu. Öncelikle oyun *The Witcher 3*'ten fazlasıyla esinlenmişti, bir önceki oyunda hafif *Dark Souls* esintileri yakalayan dövüş sistemiyse eklenen özel hareketlerle çok daha çeşitlenmiş neredeyse bir hack n' slash tadı vermeye başlamıştı. 3 farklı şekilde geliştirebileceğimiz anlamlı yetenek ağacı aklımızı epey bir meşgul ederken ekipmanların önemi de artmış, oyun bayağı bir RYO havasına bürünmüştü. Tabii RYO demek, seçim demek. Burada da boş yapmayan oyun özellikle eğlenceli yan görevler ve zor seçimler koydu önümüze. Verdiğimiz kararlara göre 6 farklı son ve ana karakterin cinsiyetini seçebilmek de seride ilkti (tabii siz yine Kassandra seçin maksimum keyif için).

Elbette toparlanabilecek pek çok yeri, budanabilecek bazı kısımları var oyunun. Ama bir *Origins*'e bakıyorum bir buraya bakıyorum ve bir yılda çıkılan katları, yapılan geliştirmeleri hayret ve takdirle karşılıyorum. Buradan sonra seri nereye gider bilmemekle beraber ben Antik Yunan'ın taşlı sokaklarında, sütunlu caddelerinde ve muazzam doğasında gezmeyi sevdiğim kadar karakterime kafa yormayı, güç seçimler yapmayı da çok sevdim. Serinin en iyi ikinci oyunu oldu benim için *Odyssey* ve önümüzdeki yıla yayılacak paketlerle de kendisini kolay kolay bırakamayacağız belli ki. ■ **EREN E.**



Yıllık Seriler



Call of Duty Black Ops 4

Activision son dönemde topun ağzında olsa da, ses getiren bir kararla *Black Ops 4*'ün çok oyunculu içeriğe odaklanmasını sağlayarak doğru karar vermiş gibi görünüyor.

Her platformda oldukça optimize ve kaliteli bir deneyim sunulmasının yanı sıra, Blackout şimdiden en popüler battle royale'lerden biri haline geldi bile. *PUBG*'nin kötü yönetilmesi ve kusurlarının zamanında düzeltilememiş olmasının yarattığı boşluğu güzel kapattı bile denebilir. Bunun uzun vadede seriye yeniden hayat verip vermeyeceğiniyse muhtemelen bir yıldan önce öğrenemeyeceğiz.

Black Ops 4'ün "*Call of Duty* yenilendi" dedirtecek yanları yok aslında. Daha çok Activision ve Treyarch ilk defa oyunculara istediklerini verdi ve bunun meyvesini alıyorlar. ■ **ALİ**

Battlefield V

Tıpkı İkinci Dünya savaşının halefinden kat kat büyük oluşu gibi, *Battlefield V* de büyük adımlarla girdi sahneye bu yıl. Uzun süre güncel kalmasını sağlayacak çıkış sonrası DLC planlarının yanı sıra çevresel yıkımın boyutunu arttırması, hasar ve sınıf sistemlerini güncellemesi ve kişiselleştirme seçenekleriyle hem kapsamı genişledi hem de öncüllerini başarılı yapan elementleri korumayı başardı. Battle royale modunu da hesaba katınca diyebiliriz ki *BFV* kesinlikle tek yıllık oyunlardan olmayacak. ■ **TARIK**

Diğer Adaylar

Geleneksel ufak tefek eklemelerle gecelerimize ortak olmaya gelen Football Manager 2019 hızlı güncellemeler sonrasında stabil bir hale geldi. Maç esnasında topun hareketi hâlâ bir garip gelse de bir maç sonrası yatacağımıza dair kendimize söz vermeye devam ediyoruz. Yedek kulübesinden sahalara indiğimizde; bir önceki oyunla arasındaki yedi farkı bulana ödül verilen FIFA 19 gözde modu FUT sayesinde futbol severlerin gönlünde taht kurmaya devam etti sayılabilir. Mikro ödemelerin tadına varan ve tutumunu değiştirmeyen 2K'se güzel hikâyeli kariyer moduna sahip NBA 2K19'la gönül almaya çalıştı ve pek de başaramadı. ■ **ARES**



Kapak

YILIN Dövüş OYUNLARI



Super Smash Bros. Ultimate

Yılın sonlarında çıkmasına rağmen *Super Smash Bros. Ultimate*'in bu dosyada adı anılmasaydı kesinlikle çok üzülecektim. *Super Smash Bros.*'un ne olduğunu açıklamama gerek yok, ama burada yer bulmasının sebebi "nostalji" ya da "Nintendo oyunu" olması değil kesinlikle. *Super Smash Bros. Ultimate* önceki Smash oyunlarından her türlü bir ders çıkarmış. "Çok iyi" ve "fena değil" olarak iki şekilde önceki oyunlarda yapılan hataları düzeltmişler. Bunun yanı sıra Brawl gibi gündelik oyuncu kitlesine ya da Melee gibi rekabetçi oyuncu kitlesine daha çok hitap eden bir oyun değil *Ultimate*. İki taraf için de dengeli, yapılacak tonlarca şey bulunan bir dövüş oyunu. Çoklu oyuncu sevmiyorsanız tekli oyuncu modları dopdolu, harika bir "video oyun kütüphanesi" diyebileceğimiz karakter kadrosu ve oyun içi arşivi var. Switch koleksiyonunuzda mutlaka bulunması gerekenlerden. ■ **SABRİ**



Diğer Adaylar



SOULCALIBUR VI

Yine bereketli bir dayak sezonu geçirdik dostlar. Yıl içinde kombo yapmaktan ellerimi hissedemediğim günleri sayısı çoktu ve bu iyiye işaret. Dragon Ball FighterZ abartı aksiyona, gezegen boyutunda yıkımlara, kaliteli bir öykü sunumuna ve feci bağlayan bir oynanışa sahipti ve pekâlâ sene sonuna kadar bize yetebilirdi. Yetmedi, üstüne senelerdir yollarını beklediğimiz SoulCalibur VI çıktı. Oynanışa getirdiği modernizasyon, benzersiz görselliği ve beklenmedik derecede dolu hikâye modlarıyla o da çok keyifli anlar yaşattı oyunculara. Ha arada SFV – Arcade Edition, BlazBlue Cross Tag Battle ve yıl sonunda PC'lere gelen Fighting EX Layer da var. Kısacası gözler morardı, kemikler kırıldı ama sonunda hep oyuncular kazandı dövüş arenasında bu yıl. ■ **EREN E.**

YILIN BİR TÜRLÜ ZİRVEYE OYNAYAMAMIŞ MÜKEMMEL OYUNU

Spider-Man

Bu yıl oyuna doyduğum ama bir yandan da yetişemediğim bir yıldı benim için. Çok harika oyunlar çıktı, hatta o kadar harika oyunlar çıktı ki alamadıklarıma "ya o kadar da iyi değildir zaten" diyerek kendimi kandırmaya çalıştım. *Spider-Man* de onlardan biriydi ve ben bunu hem Spider-Man hem de Insomniac fanboyu olarak diyordum, düşünün halimi. Fakat en sonunda dayanamayıp koşup aldım ve iyi ki de almışım dedim.

Şimdi size dürüst olayım, *Spider-Man* benim kişisel zevk ve görüşüme göre yılın oyunuydu. Bunu teknik detaylardan ziyade, diğer oyunlarla sadece "aldığım zevk" açısından karşılaştırarak söylüyorum. Evet, boss dövüşleri biraz daha çeşitli olabilirdi. Evet, oyunu %100'lemek için yapmanız gereken bazı şeyler kendini çok tekrar ediyordu. Evet, animasyonları biraz daha çeşitli olabilirdi. Ancak, Insomniac yıllar sonra Spider-Man olarak oynamanın ne kadar zevkli olabileceğini mükemmel bir şekilde gösterdi. New York'ta ağla uçmaktansa ağla süzüldüğümüz bir oyundu *Spider-Man*. Filmlerde, çizgi filmlerde, çizgi romanlarda gördüğümüz o hissiyatı video oyunu olarak buna en yakın olarak PlayStation 2'deki *Spider-Man 2* başarmıştı ki Insomniac'ın da o oyunu temel aldığının izlerini animasyonlarda hissedebiliyorsunuz.

Hayır, *Spider-Man*'in benim için yılın oyunu olmasının sebebi sadece "Spider-Man olarak gezinmek" değil. Insomniac'ın film ve çizgi romanlardan bağımsız olarak kendi Spider-Man'ini yapmış olması ve Spider-Man'liğin, hatta Peter Parker'lığın da ne olduğunu harika bir şekilde anlatması da büyük bir övgüyü hak ediyor. Her zaman kendi için iyi olanı değil, çoğunluk için iyi olanı yapan bir insan ve süper kahramandan bahsediyoruz sonuçta. Son dönemde biraz unutulmuş gibi olsa da Insomniac dersine çalışmış ve Spider-Man'in de, Peter Parker'ın da bu kişiliği yüzünden yaşadığı ikilemleri harika anlatmış.

Bu oyunun daha neleri ne kadar iyi yaptığından sayfalarca bahsedebilirim. Hatta yer olsa ikinci bir inceleme daha yapabilirim, malum tüm ek paketler de çıktı. Ama konuşulacak bolca şey var, o yüzden favori geliştiricilerimden biri olan Insomniac'a favori süper kahramanım Spider-Man'e böyle başarılı bir oyun çıkardığı için çok teşekkür ettiğimi söyleyerek toparlıyorum. Marvel da gelen tepkilerden bayağı memnun, belki şimdi bir de "Marvel Games Universe" gibi bir şeyler görürüz, belli mi olur? ■ **SABRİ**

Yerli Yapımlar

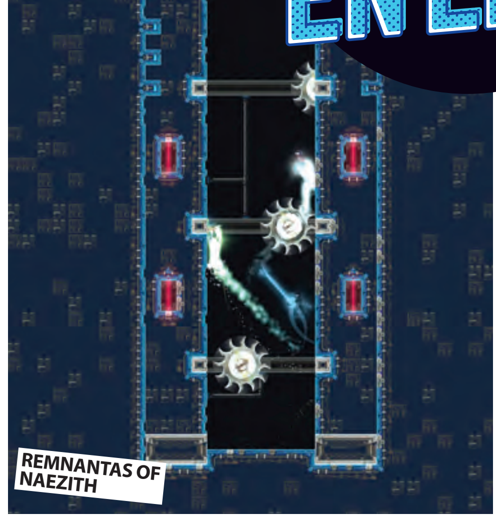
Belki *Bannerlord*'a kavuşamamış olabiliriz ama 2018'de yerli yapımlar birkaç sağlam adım daha atmayı başardı.

Remnants of Naezith harikaydı mesela. Çok popüler olmamasına bakmayın, asıl hedef kitlesi speedrunner'lar olduğu için herkes oynamadı ancak reflekslerinize güveniyorsanız kesinlikle ama kesinlikle denemelisiniz.

Swaps and Traps de inanılmaz çıktı. Bölümlerin bir parçasını sağa sola çevire çevire platformları aşmaya çalıştığınız özgün temel mekaniğinin yanı sıra hikâyesi ve Türkçe seslendirmeleri de şahaneydi. Oyun süresi de bu tip yapımlarda alıştığımızdan kat kat fazlaydı, insan daha ne ister?

Şu yukarıdaki iki oyun kalibresinde olmasa da *Unrect*'in adını da bir kez daha analım isterim. Tatlı bir kule savunma ve platform birleşimiydi.

Bir de tabii *Oddmar*'ı anmak isterim. Şahane bir platform ama yapımcılar hâlâ neden yalnızca telefonda tutarlar oyunu da diğer platformlara çıkarmazlar anlamamaktayım. ■ **ÖMER**


REMNANTAS OF NAEZITH


ODDMAR


SWAPS AND TRAPS


UNRECT

ARTHUR Morgan

Yılın Karakteri



Rockstar bize öyle bir karakter verdi ki bu sefer: Anlatılan döneme uygun bir şekilde gözünü kırpmadan suç işleyebilecek kadar soğukkanlı ama yaptıklarının vicdani yükünü ve sorumluluğunu da içten içe hisseden, insani yönü hiç de zayıf olmayan... Kimi zaman John'un oğlu Jack'e bir baba figürü, kimi zaman geçmişinden pişmanlık duyan bir yorgun âşık, kimi zaman çaresiz bir kadına avlanmayı öğreten bir centilmen. Arthur Morgan oyun tarihinin en gerçek, en karizmatik karakterleri arasına adını çoktan yazdırdı bile. Seslendirme sanatçısı Roger Clark'ın da üstün başarısıyla Arthur yılın karakteri ödülümüzü hiçbir tartışmaya mahal vermeden kaptı gitti (kendisi bu ay "Kimdir?" köşemizin de baş tacıdır). ■ **İPEK**

Diğer Adaylar

Uçanın kaçanın bol olduğu bir yıldı 2018. Lakin özellikle Insomniac Games'in Peter Parker / Spider-Man gibi aşırı bilinen bir karakteri yeniden ve yeniden sevdiren dramatik sunumu oyunun en iyi yanlarından biriydi. Detroit'te menü ekranımızı bizimle paylaşan ve yaptığımız her şeye ilginç yorumları olan Chloe'yse zamanla bir robotun nasıl insana dönüşebildiğinin dersini veriyordu. Her ne kadar iki seçeneğimiz olsa da AC: Odyssey için aslında Kassandra başrol olarak düşünülmüştü ve oyun gerçek anlamını ve havasını en çok onunla oynarken buluyordu. Ateşli ruhuyla sürekli çatışan duyarlı tarafı ve gerektiğinde eğlenmeyi de bilmesi onu bu yılın en akılda kalan savaşçılarından yapıyordu. Evet Kratos, sözüm sana. ■ **EREN E.**

Nihayet Çıktılar

Bu yıl bir mucize oldu. Oyun yapımcılarının kafalarına aynı anda gökten taş falan düşmüş olsa gerek, yıllardır erken erişimde bekleyen oyunlar patır patır çıktı. Özellikle zirveyi her ne kadar battle royale türüne bırakmış olsalar da halen son derece popüler olan hayatta kalma oyunlarının en ünlülerinin tam sürüme çıkışına şahit olduk. **ÖMER**



H1Z1

Battle royale'i aslında PUBG öncesi popülerleştirmeye başlayan oyundu ancak boynuz kulağı geçti tabii. Kendisinden çok daha genç olan PUBG tam sürüme çıkınca o da çıkışını daha fazla ertelemedi (zaten 3 yıl olmuştu) ve Şubat sonunda çıktı. Ücretsiz oluşuyla oyuncu çekmeyi yine başardı ama tabii orada da aslan payını *Fortnite*'a kaptıralı çok olmuştu.



Playerunknown's Battlegrounds

2018'de olmasa da 2017'nin en sonunda çıkarak akımı başlatmış oldu *PUBG*. Çoğu insan daha uzun süre erken erişimde kalmasını bekliyordu, güzel bir sürpriz oldu çıkışı.

Conan Exiles

Uzun süre önce değil, 2017'de erken erişime çıkmış, özellikle +18 içerikleri nedeniyle ilgi çekip kısa süreliğine parlamıştı *Conan Exiles*. İçerik eksikliği nedeniyle topladığı ilgiyi kısa sürede kaybetti ve Mayıs'ta tam sürüme çıktığında da tekrar ses getirmeyi başaramadı.



Rust

2013'ten beri erken erişimde olan ve Şubat'ta çıkan hayatta kalma oyunları efsanesi *Rust* bu sayfadaki oyunların en popülerlerinden şüphesiz. Hayatta kalma mekanikleriyle aksiyonu dengeli bir şekilde kullanışı gibi sebeplerle bayağı övgü topladı ancak yeni oyuncuysanız kolay gelsin, hayatta kalmak oyunun kendisi değil de oyuncuları nedeniyle çok zor derler.



The Forest

Uçağınız adaya düşer, gerisi açlık, susuzluk, barınak-tuzak vb. inşası, vahşi hayat ve de gizemli mutantlar... Saf bir hayatta kalma oyunu. 3 yıl boyunca erken erişimdeyken de çok beğeniliyordu zaten, çıkışını da iyi yaptı. Bazı kazmalıkları yok değil ama özellikle co-op oynamak için de şahane bir oyundur.

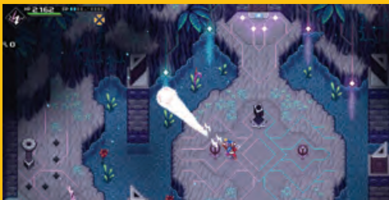


Kenshi

5 yılını erken erişimde geçiren, öncesinde de bunun iki katından fazla zaman geliştirilmiş olan *Kenshi* bu ay çıktı. İçinde o kadar çok şey var ki kafayı yersiniz, o yüzden de insan isyan edemiyor çıkışının bu kadar uzun sürmüş olmasına. İlerleyen sayfalarda incelemesini bulabilirsiniz.

Subnautica

2014'ün sonundan beri erken erişimde olan sualtı-bilimkurgu oyunumuz yılın başında tam sürüme geçiş yaptı. Erken erişim sürecinde de zaten çok beğeniliyordu, tam sürümü de son derece büyük övgüler aldı.



CrossCode

3 yıldan uzun süre erken erişimde kalan *CrossCode* belli bir kitlenin çok sevdiği ama çoğunluğun da haberdar olmadığı bir şaheserdi. Tam sürüme çıkışı bayağı bir oyuncuyu çekmişe benziyor.

Book of Demons

2 yıllık nispeten kısa sayılabilecek (2 yıla kısa diyecek noktadayız, öyle düşünün) bir erken erişim sürecinin ardından bu ay çıktı *Book of Demons* da. Kendisi *Diablo*'vari hack 'n slash oynanışıyla kart oyunu mekaniklerini ilginç bir şekilde birleştiriyor ve giderek daha fazla oyuncu toplamayı sürdürüyor. İncelemesi önümüzdeki aya kaldı ama, sayfaları çevirirken gaza gelmeyin.

RimWorld

"Genç oyuncular da hep grafik peşinde meh meh" diye gezen ihtiyarlar *RimWorld*'ün popülerliği konusunda ne düşünüyorlar acaba? Ta 2013'ten beri erken erişimdeydi, sürekli güncellendi, sürekli iyi yorumlar aldı, tam sürüme çıkışını da muhteşem yaptı. Bizim türle alakası az olan Onur bile başından kalkmak için kendini ne kadar zorladığını anlatır durur mesela.



DayZ

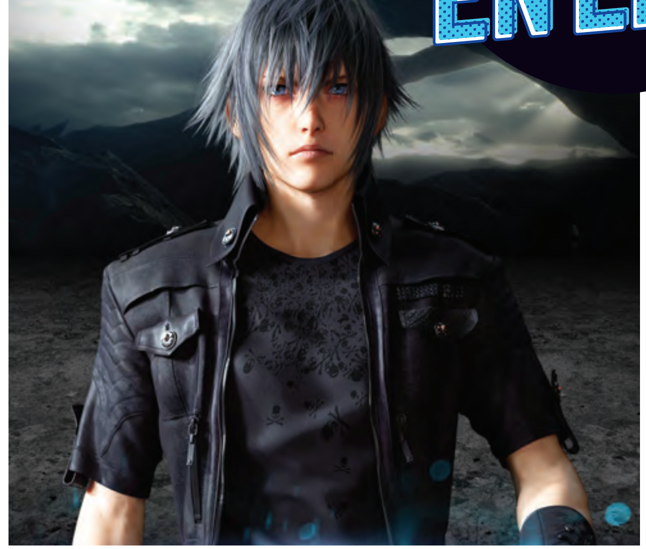
Vay be, oyun o derece popülerdi ki Şubat 2014'te Oyungezer'e kapak bile olmuştu, hey gidi... 5 yıl sürdü erken erişimi ki öncesinde *Arma* modu olarak geçirdiği yılları saymıyorum bile. Buna rağmen oyunu dünyada en çok oynayan üçüncü kişi olan Yasin çok da hoşnut değil son durumdan anladığım kadarıyla. İnceleme ilerleyen sayfalarda.

YILIN GÖREVİ



Lenny

Hani bir arkadaşımızla akşam çıkarız ama "sadece 1 tane içip olaysız dağılacağız" deriz. Bu sefer aşırı kararlıyızdır da. Ama ah o meşhur 1 tane yok mu... Rahatlayıp iyi hissedince "tamam ya 1 tane daha" demek en büyük tuzaktır. Çünkü sonrası geldikçe gelir. İşte çoğumuzun yakından tanıdığı bu durumu artık bir "görev" olarak oynayabilecek kadar şanslıyız. Red Dead Redemption 2'nin başlarında, genç Lenny'le kafa dağıtmaya gidip, "sadece bir-iki tane içeceğiz" diyoruz ve sonrası şenlik gibi geçiyor. Oyunun da kafası güzel oluyor, kamera dönerken "Lenny" yerine "Ynell" görüyor, kendimizi bardakilerle halay çekerken buluyor, her gördüğümüz kişiyi Lenny sanıyoruz. Oyunculuk hayatımda oynadığım en eğlenceli görevlerden biriydi. "LEEENEEEY!!!" ■ İPEK



Konsomatrisler

Bakın ben bir oyun karakterinin başka oyuna misafir gitmesine hiç karşı değilim. Gitsin. Ama bu Noctis'in, 2B'nin ve Geralt'ın ettiği nedir arkadaşlar biri açıklasın bana. Hadi FF Dissidia'da Noctis'e yer verirsin ama Tekken ne iş? Daha neler neler… Itadaki Street, Puzzle & Dragon, Monster Strike, The Alchemist Code… Terra Battle'dakine güzel derler ama yalan yok. 2B desen tam bir cosplayer malzemesi, fan servis nesnesi. SoulCalibur VI, Phantasy Star Onlien 2, Sinoalice, Star Ocean: Anamnesis, Valkyrie Anatomia derken 2B oldu her yer.

Hadi onlar neyse de Geralt koçum sana nöoluyor? Hadi Gwent ve Thronebreaker kendi alemin, bi' şey demedik. Portal'la SoulCalibur'a gittin ok dedik. Şimdi de gelin olmuş Monster Hunter'a gidiyorsun (bu da mantıklı gerçi). Ne diyeyim portalları sevmeye sevmeye onlarsız yapamaz oldun. Büyük aşklar nefretle başlarmış derler… Peki.
■ EREN E.

Shadow of the Colossus

Yeniden Yapılanlar



Sony bu yıl öyle ki üst üste çıkardığı konsola özel oyunlarla tüm sevenlerinin gönüllerini fethetmeyi başardı. Fakat bunların içinde bir oyun vardı ki konsolun tarihçesi kadar video oyun külliyatında da ismi büyük harflerle yazılıdır. Her şeyiyle özel bir oyundu Shadow of the Colossus zaten ama görselliğinin komple yenilendiği, kontrollerin elden geçtiği ve muhteşem atmosferinin tavan yaptığı bu yeni versiyonu akılları tekrar baştan aldı. Oyunda yaşanan tüm o özel anları yeniden yaşamak tarifsiz bir zevkti doğrusu. Benim gibi ezelden oyuna âşık olanları ihya eden bu son derece başarılı yeniden yapım, işin ustası Bluepoint'den gelmişti ki kendileri orijinal bir oyun yapsa ne çıkacak gerçekten merak etmekteyim. ■ EREN E.

Diğer Adaylar



Eskiciler için de iyi yıldı 2018. Colossus dışında dört öne çıkan yapım daha vardı. Spyro: Reignited Trilogy, PlayStation 1 döneminin efsane platform serisini harika modernize etti; The World Ends With You – Final Remix o benzersiz oynanışını ve sıkı hikâyesini en iyi şekliyle sundu ve geleceğe yeni kapılar açtı; Pokémon: Let's Go Pikachu & Eevee biraz basitleşmekle eleştirilse de Red & Blue'yu saygıda pek kusur etmeden yeniledi ve ilk kez şöyle iyi grafiklerle büyük ekranda Pokémon oynama şansı sundu; Mark of the Ninja – Remastered da gizlilik–aksiyon efsanesini pırıl pırıl parlatarak tekrar karşımıza çıkardı. ■ ÖMER

Hayal Kırıklıkları

Geri kalan bütün yazıları boş verin. Ağzımızı bir karış açık bırakan, hafızlarımıza kazınan, vadettiklerini birebir yaşatan, velhasılıkelam bu yıla damga vuran oyunları tek bir başlıkta paylaşalım, boşuna zaman kaybı olmasın. ENGİN

Agony

Cehennemi vadediyordu. Sözüne sadık kaldı, oynayanlar için tam bir cehennem azabına dönüştü. Yetmedi, aynı yıl içinde bir daha geldi Agony Unrated ismiyle. Reyting yapamayan filmlerin tekrar gösterime girmesinden feyz alacaklarını kim bilebilirdi ki? Muhtemelen ilk seferinde yeterince eziyet etmediklerine kanaat getirdiler ve şanslarını ikinci bir kez denemeye karar verdiler. Ne diyelim, ettiklerini bulsunlar…



We Happy Few

İsminin hakkını veren oyunlardan oldu; fiyatı tavana taşıyıp içerikte çuvalladığını görünce oyunu oynayıp da mutlu olanlar azınlıkta kaldı. Oyunun içinde Joy kullananla kullanmayanlar arasındaki fark, oyunu oynayanlarla oynamayanlar arasında da aynıyla vakiydi. Tahmin edin yüzünde güller açan hangi grup?



Just Cause 4

Texture mapping, shading, anti-aliasing vb. grafik teknolojilerinin oyunlar için ne anlam ifade ettiğine açık bir kanıt olarak karşımıza çıktı, bu alanlarda çuvallayan bir tasarımın göz sağlımızı ve zevkimizi nasıl tehdit ettiğini bizlere bir kez daha uygulamalı olarak göstererek. Öte yandan, yapımcıların hataları ayıklanmadan, eksikleri tamamlanmadan, sorunları aşılmadan çıkan oyunlar geleneğini devam ettirmek konusunda ne kadar azimli olduklarını da görmüş olduk.



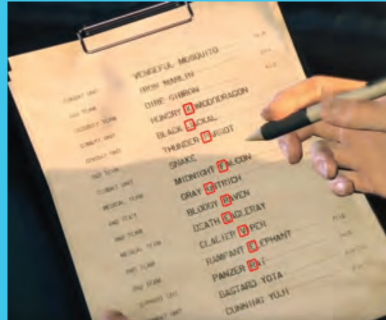
The Quiet Man

"Yapımcılar keşke sessizliği oyuna gömmek yerine oyunu sessizliğe gömüp projeyi iptal etselermiş. Madem bir hatadır oldu, en azından satışa çıkmasaymış. Hiç olmadı, bari ana karakterin görme yetisini de elinden alıp oyunu öyle yapsalarmış. Biz boş siyah ekrana bakmaya da razıydık." dedirtti. En azından "Hayatın boşluğunu ve anlamsızlığını anlatma çabasında bir siyah ekran" diyerek avunmaya çalışırdık. Belki o zaman en felsefi oyun dalında aday bile olabilirdi (bu paragraf, oyun hakkında yazılabilecek en uzun inceleme olarak kayıtlara geçsin lütfen).



The Crew 2

2Yine aradığı ekip elamanını bulamadan çekildi pistten. 2 ayda 1 ücretsiz hafta sonu etkinliklerinde oynanan bir oyun oldu. Aramızda Forza Horizon 4'ün kıymetini bilmeyenler varsa, onlara ellerinde ne büyük bir nimet bulunduğunu hatırlatmak için hazır ve de nazırdı; Onrush'ın da olduğu gibi.



Metal Gear Survive

Hayatta kalma mücadelesine başka bir boyut kattı. Metal Gear markasına böyle bir zulmü reva görenleri Kojima eline geçirse ne yapar diye hayallere dalmamıza sebep oldu. Yalnız oyunun içine "MG KIA, KJP Forever" gizli mesajını tıkıştıran arkadaşı tenzih edelim, yılın en güzel trollüklerindendi o.



Fallout 76

Kıyamet sonrası oyunlar kervanının son halkası demek isterdik ama o halkada hiç yer almadığını varsaymak bizi bir nebze olsun teselli edebilecek yegâne şey olarak kaldı elimizde. Detaylarına sayfalar dolusu içerik üretilir (buralarda bir yerlerde hazır üretilmişi var), o yüzden üzerine fazla düşmüyorum. Siz de öyle yapın. İlgilenmediğiniz görünce belki geldiği yere geri döner.

Yılın Skandalları

Ben kendi adıma Arkham Knight'ın PC çıkışını son yıllardaki performansla alakalı en büyük problem olarak görüyordum mesela. Öte yandan bir halkla ilişkiler faciası olarak da No Man's Sky ön plandaydı. Bu oyunlar tek açıdan çok büyük başarısızlıklar sergileyen yapımlar da, Fallout 76'da dört koldan yerin dibine sokulma durumu mevcut. Fallout 76 skandal(lar)ına koskoca bir sayfa ayırma sebebimiz de budur. ■ **ONUR**

Bethesda'nın Hamuru:

Bethesda oyunlarını yıllardır günahlarıyla sevaplarıyla sevdik malumunuz. Hiçbir zaman bu günahlar sevapları silip atacak nicelikte değildi çünkü. Oyunun iyi yaptığı şeyler her daim teknik sıkıntıları unutturdu ancak *F76*'da hatalar alıp başını gitmişti. Dokuların geç yüklenmesi, haritadaki nesnelerin içine girmek, düşman yapay zekâsının sapıtması derken "ilk defa çevrimiçi oyun yapıyorlar olur o kadar" denmeye çalışıldı. Derken *Fallout 4*'ten beri ortalıkla olan ve oyuncuların resmi olmayan yamalarla düzelttiği hatalar *F76*'da kendini tekrar gösterince ve Bethesda'nın bunları düzeltmeye zahmet etmediği ortaya çıkınca bu laflar yenildi.



Çevrimiçi Altyapı:

Bethesda'nın *Fallout*'u hakkıyla bir çevrimiçi oyuna çeviremediğinin anlaşılması uzun sürmedi. Oyunun B.E.T.A. testi sırasında fark edildi ki oyundaki pek çok şeyin kontrolü sunucu tarafından değil, oyunun sizin bilgisayarınıza yüklediğiniz bileşenleri tarafından yapılıyordu. Dahası, sunucu bu dosyaların değiştirilip değiştirilmediğini de kontrol etmiyordu. Yani oyunda hile yapmak FAZLA kolaydı. Hileyi de geçtim, Bethesda oyuncunun güvenliği için o kadar çabalamamıştı ki oyunun kodlarına erişip oyuncuların IP adreslerini bulmak bile mümkündü. Bethesda oyunlarına mod yapmanın ne kadar popüler olduğunu ve bu bağlamda ne kadar insanın değiştirmemekte inat ettikleri motora aşina olduğunu düşününce bu pervasızlığın nasıl yapılabildiğini anlamak imkânsız bir hal alıyor.

Performans:

Bethesda 1997 senesinde çıkan NetImmerse motoru temelli Creation Engine'i bu oyunda da kullanacağını açıkladı. Söylediklerine göre oyun motorunda ciddi geliştirmeler yapılmış, motor tanınmaz hale gelmişti ancak durum oyunun hem konsollarda hem de PC'de oyuncuların karşısına felaket performans problemleri çıkarmasıyla sonuçlandı. Konsollarda sabit 30 fps almak mümkün olmuyordu ve üstüne üstlük oyunun grafikleri maksimum ayarlarda *Fallout 4*'ten çok da ötede değildi. PC'deyse *Fallout 4*'ü yüksek ayarda kaldırabilen bir makinanız olsa bile *F76*'nın çok daha yüksek bir sisteme ihtiyaç duyduğu halde daha iyi olmayan grafikleri yüzünden daha kötü görsellerle karşılaşmanız kuvvetle muhtemeldi.



Mikro Ödemeler:

Bethesda en azından kimi diğer firmaların düştüğü hataya düşüp, oyunu ödediğiniz para oranında güçlendirdiğiniz mikro ödemelerle doldurmadı ancak oyunda kazandığınız ATOM para birimiyle aldığınız kozmetik eşyaların fiyatları pek iç açıcı değil. Nihayetinde oyunun kendi ücretine yakın bir ücreti 7-8 tane oyun için kozmetik eşyaya ödemiş oluyorsunuz. Bunun yanında bir de Bethesda'nın "Yılbaşı İndirimi" ayağına ülkemizde süpermarketlerinde bolca gördüğümüz "indirim zamanı gelince ürünün fiyatını yükseltip aynı veya yakın fiyata indirimliymiş gibi satmak" hinliğine başvurması durumu var ama artık buna diyecek bir şey bulamıyorum.



Naylon Çanta:

Bethesda'nın halkla ilişkiler cephesinde en büyük başarısızlığı da koleksiyon sürümü faciası oldu. Resimlere bakıldığında *F76*'nın koleksiyon sürümü içeriğinde bir adet kumaş çanta görülüyordu. Gün gelip insanlar koleksiyon sürümlerine kavuştuğunda, Bethesda'nın kumaş yerine naylondan yapılma daha düşük kalite çantalar gönderdiği ortaya çıktı. İtiraz eden müşterilerden birine, destek ekibinden resimlerdekinin sadece bir prototip olduğu ve üretiminin pahalı olduğu, böyle bir şeyin de dolayısıyla yapılmayacağı cevabı geldi. Önce bu olay oldu. Sonra Bethesda bahsi geçen çalışanın şirket içinden olmadığı ve verdiği cevaba itimat edilmemesi gerektiği, kumaş çanta üretiminin malzeme yetersizliği sebebiyle iptal edildiği açıklamasında bulundu. Akabinde Bethesda'nın, Ekim ayı içerisinde yaptığı bir tanıtım etkinliğinde aynı olmasa bile benzer kumaş çantalardan dağıttığı ortaya çıktı. Şirket bunun üzerine mağdur müşterilerinin gönlünü 500 ATOM hediye ederek almaya çalıştı ancak 500 ATOM ne oyun içinde doğru dürüst bir şeyler almaya yetiyor, ne de naylon çantayla kumaş çanta arasında fiyat farkını karşılıyor. Gelen şiddetli tepkilerin üzerine Bethesda nihayet çantaları değiştirme kararı aldı almasına ancak destek servisine başvuran müşteriler, başka müşterilerin birtakım bilgilerine erişebildiklerini fark ettiler. Bunun üzerine Bethesda alelacele siteyi erişime kapatıp problemi düzeltti ve kimsenin kullanıcı adı, şifre ve kredi kartı bilgilerinin sızmadığı açıklamasında bulundu.

Aksiyon-Macera

Koskoca aksiyon/macera türünün böyle küçük bir alana sıkışmış olması sizi aldatmasın. Şöyle ki nihayetinde "Yılın Aksiyon/Macera Oyunu" ödülünü "yılın aksiyonu ve/veya macerası en başarılı olan aksiyon/macera oyununa" değil "yılın en başarılı aksiyon/macera oyununa" veriyoruz. Aradaki fark önemli. Bu yılın bütün En İyi Oyun adayları da bu kategoriden olduğundan sıralama aynı olacaktı, yılın Aksiyon/Macera oyunları için sizi dosyamızın son sayfalarına alayım yani. Onlara ek olarak bir tek Shadow of the Tomb Raider'ın adını anmak isterim ekstradan. Belki akılları başlardan almadı ama önceki iki oyunu genel olarak başarılı bir şekilde devam ettirip üçlemeyi sonlandırma görevini de iyi yerine getirdi. ■ **ÖMER**





Yılın Oyunu

RED DEAD Redemption 2

Rockstar her yeni oyun çıkardığında o, Yılın Oyunu adaylığına kafadan girer çünkü Houser kardeşler her daim açık dünya yapımlarda çıtayı yükseltmenin bir yolunu bulmuştur. Bu yüzden *Red Dead Redemption 2* sürpriz bir yapım olmayacaktı. Çok iyi olacaktı, prodüksiyon kalitesi tavanı delip geçecekti, karakterleri bizi eğlendirecekti ve açık dünyasında kaybolacaktık. Böyle düşünüyorduk. Peki yanıldık mı? Hayır, yanılmadık ama Rockstar beklentilerimizi karşılamanın yanında onların üzerine çıkmanın yolunu buldu ve bizi şaşırtmayı yine başardı. Yoksa yalanı yok, birinci sırada *God of War* görürdünüz, rekabet o kadar güçlüydü bu sene. İkisinin meziyetleri arasında az da mekik dokunmadı aslında ama Rockstar 8 senelik emeğin sonunda ne bütçeden ne de mükemmeliyetçiliğinden kısmış, ortaya tam anlamıyla bir prestij yapımı çıkarmıştı.

Red Dead Redemption 2'nin seneye damga vurmasını sağlayan tarafı, yarattığı bozulmaz gerçeklik illüzyonu oldu. Oyun, yaratılan dünyanın içinde bulunma hissini şimdiye kadar yapılmış hiçbir açık dünya oyununun veremediği kadar yoğun ve eksiksiz bir şekilde veriyordu. Oyunda yapabileceğiniz her şey işe yaramak zorunda değildi ve oyunun kurgulanış şekli alacağınız keyfi bu "verim takıntısına" bağımlı kılmıyordu. Avlanmak, balık tutmak, yemek pişirmek, kampa erzak sağlamak gibi şeyleri, seviye atlamak veya güçlenmek için değil, bundan keyif aldığınız ve canınız istediği için, kendinizi o dünyanın içinde hissettiğiniz için yapıyordunuz.

Bunları yaparken de içinde bulunduğunuz dünyanın havasını size günümüz imkânlarıyla olabilecek en iyi şekilde solutmak için hiçbir şeyden sakınmıyordu. Asla atlama yapmayan animasyonlar, oyunu simülasyon haline getirmeyen ama bunun yanında oyuncusunu dünyasına dâhil etmek adına üzerine düşeni yapmaktan geri de kalmayan detaylar çok iyi düşünülmüştü. Hikâyedeki karakterler isimleri olan ama o isimlerin unutulduğu kişiliksiz kuklalar değildi. İlk birkaç saatte çetedeki herkes birer dost, birer arkadaş haline geliyordu ve oyunun kendine konu ettiği sürecin sonunda hepsinin yolu bir yerlere varıyordu. En çok da ana karakter Arthur'un yürüdüğü yol iz bırakıyordu oyuncuda, John Marston'dan kesinlikle aşağıda kalmıyor, oyun boyunca geçirdiği değişimle insanı duygudan duyguya sürüklüyordu.

Nihayetinde elinizdeki oyun, bütün prodüksiyon kalitesine rağmen sizi başına kilitlemeye kasmıyordu, yarattığı minik ama tekerrürü bol başarı hisleriyle komut obezi etmiyordu. Bugün başından kalkmayı istemeyeceğimiz pek çok oyun, bunu "fast food" kıvamında içerikler ve ucuz numaralara başvuran oynanış döngüleriyle yaparken *RDR 2*'nin önümüze koyduğu bir doyurucu, bir biftekti. ■ **ONUR**



GOD of WAR

Dergi oylamasında ikinciliği kapmış olsa da benim gönlümün birincisinin *God of War* olduğunu söylemeden geçemeyeceğim; Arthur ve Van der Linde çetesi hiç kusura bakmasın. Zira her ne kadar iki oyun da muazzam hikâyeler anlatmış olsa da çok riske girmeden kendisinden bekleneni güzel şekilde veren *Red Dead Redemption 2*'nin, tekerleği baştan icat etmek için yola çıkıp yarış lastiğini keşfederek gaza basan *God of War* karşısında zafere ulaşması bana garip geliyor doğrusu.

Neyse efendim, tuzumu bir kenara bırakıp size *God of War*'un neden bu senenin oyunları listesinde en tepeye layık iki oyundan biri olduğunu anlatayım en iyisi. Kratos'un Yunan tanrılarının kökünü kuruttuktan sonra başka mitolojilere sıçrayacağını tahmin ediyorduk doğrusu. Ama hiçbirimizin onu geçmişini gömmeye çalışan bir "baba" olarak görmeyi beklediğini zannetmiyorum. Keskin sirke modunda küpünü parçalayan bu sert mizaçlı Spartalı'nın bu halini ne kadar seveceğimizi bundan birkaç yıl önce söyleseler hiçbirimiz inanmazdık herhalde. Ama oluyormuş işte; Kaos Kılıçlarını duvara asarak daha kontrollü ve yaşlı bir Kratos oynamak müthiş keyifli olabiliyormuş. Serinin en sevilen ve öne çıkan yanlarını parçalayıp o parçalardan bambaşka yeni bir bütün inşa etmek her yiğidin harcı değil; ama adamlar yapmış işte. İntikam hırsıyla yanan alevleri sönse bile közlerin o ateşi yakmaya yeterli olduğunu gösteren Kratos'un ve daha önce hiç tanımadığımız halde oyunun sonuna kadar sevip bağrımıza bastığımız "evlat" Atreus'un hikâyesi bu sene içerisinde oynayabileceğiniz en iyi hikâyelerden birisi. Hele ki mitolojiye meraklıysanız bu macerayı süsleyen karakterler ve göndermeleri takip etmek daha da keyifli. Bütün bunların üzerine bir de daha yavaş ama oturmuş, taktiksel dövüş mekaniklerini ekleyince… Neden hâlâ oyunu oynamak yerine bu yazıyı okuduğunuzu sorguluyorum doğrusu. Koşun; Playstation 4'ünüz yoksa bile bir arkadaşınızdan falan ödünç alın. Ne yapın edin, bu macerayı es geçmeyin. ■ **CAN**



Monster Hunter: World

Normal şartlarda buralarda *Monster Hunter*'ı görmek rüya gibi bir şey. Sonuçta kendine has bir kitlesi, Batı'da sınırlı bir popülaritesi vardı serinin. Ama birkaç yıl önce bu sayfalarda dediğim gibi bir gün herkes *Monster Hunter* oynayacaktı. Oynamalıydı. Capcom da beni duymuş olacak elindeki bu muhteşem fikri mülkü alladı pulladı, oynanışta köklü ve devrimsel değişikliklere gitti. Sonrasıysa tam bir başarı öyküsü. Ocak ayından bu yana toplamda 11 milyon sattı oyun. Aldığı ödüller, övgü dolu yorumlar ve müthiş hayran desteği de cabası.

Peki neydi *MHW*'yi özel kılan? PS2 zamanlarından beri gelişmeyen grafikler resmen çağ atlamış arşa ulaşmıştı. Oynanabilirlik artıp bazı lüzumsuz grind öğeleri basitleştirilmiş, eski oyuncular kadar yenilerin de kolaylıkla alışabileceği bir kontrol şeması gelmişti. Hikâyeye önem verilmiş, modern çoklu oyuncu özellikleri eklenmişti. Çeşit çeşit aksiyonu, temposu, ilginç ekipmanları ve tabii ki görenin fellik fellik kaçacak yer aradığı yaratıkları, var olan binanın üstünde sağlam katlar olarak yerlerini aldılar. Yardımcı kedimiz çok tatlış demiş miydim bir de? **EREN E.**



Assassin's Creed: Odyssey

Heyhat! Ne de fena hakkı yendi bu sene *Odyssey*'nin! Ubisoft'un geçmiş hatalarının ceremesini çekti adeta oyun. Gayet sağlam bir çıkış yapmış olsa da adı çıktığı için nice oyuncu tarafından oynanmadan kenara itildi; şans bile verilmedi kendisine. Ama önyargısını kenara atıp oynamış olanların da bildiği üzere aslında Ubisoft'un yıllardır yaptığı en iyi oyundu belki de kendisi.

Bu sefer Antik Yunan dönemine gidip üç ayrı hikâye dalının peşinden koştuğumuz oyun "Ne biçim Assassin's Creed bu?!" diye eleştirildiyse de serinin belki de en "assassin" gibi hissettiren bazı mekaniklerine de sahipti. Kult of Cosmos üyelerinin maskelerini teker teker düşürürken heyecan yapmayan, o gizemi hissetmeyen beri gelsin! Bembeyaz sahilleri ve müthiş manzaralarıyla Ege Denizi'ni de rol yapma sosuna bulayarak önümüze seren oyun hem benim hem de ekibin bu yılki favorilerine girmekte hiç de zorlanmadı. Rakipleri bu kadar iyi olmasa belki yılın oyununu bile zorlayabilirdi hatta... **CAN**



Spider-Man

Spider-Man, nihayet hak ettiği bütçeyle emeği alabildiği bir oyunla karşımıza çıktığında ve eldekileri kaynak materyali aratmayan bir ustalıkla kullandığında bayrak asmaya yeltenmedim desem yalan olur. Kendi evrenini tereyağından kıl çeker gibi kuruyor, film ile çizgi roman evrenlerinden ustalıkla ayrılıyor, ana karakterini listenin en tepesindeki iki oyunda gördüğümüz kaliteyi aratmayan bir başarıyla işliyordu. Öte yandan rekabeti fazla güçlüydü ve iyi yaptığı hiçbir şeyde birinci gelemediği için kendisine üzüle üzüle beşincilik payesini layık görmek durumunda kaldık. **ONUR**



135

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Age of Gladiators 2: Rome	7	-
Bad Dream: Fever	6+	-
Battlefield V	7	81
Call of Cthulhu	6	68
Change: A Homeless Survival Experience (EE)	-	-
Chimparty	7	62
Dark Eclipse (VR)	8	65
Darksiders III	8	73
Deltarune: Ch.1	7	-
Déraciné (VR)	7	68
Fallout 76	4+	53
Hitman 2	8	82
Just Dance 2019	8	77
Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry	7	74
My Hero One's Justice	5+	69
Pokémon: Let's Go Pikachu & Eevee	7+	80
Project Hospital	7	-
Return of the Obra Dinn	9	88
RimWorld	9	93
Spyro Reignited Trilogy	8+	82
The Golf Club 2 (GKN)	7	76
The Hex	7	-
The Missing	8+	78
The World Ends With You - Final Remix	8+	77
Thief Simulator	5	-
Tsioque	8+	69

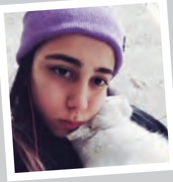
*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



GÜLHİS CANPOLAT

Dandik oyunlar (evet sana bakıyorum Underworld Ascendant) ve yaklaşan finallerin paniği içerisinde son birkaç aydan hiçbir şey anlamadım gerçekten. Hâlâ yetiştirilmesi gereken işler, çalışılması gereken dersler, beslenmesi gereken kediler... Şu diplomayı bir alayım, hiçbir şey yapmama günü tertipleyeceğim.

SAYILARLA GEÇEN AY

14
Okunacaklar rafımdaki gittikçe artan kitaplar.

244
Sadece bu ay içinde sorumlu olduğum Almanca alıştırmalar.

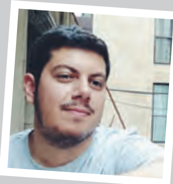
6
Çantamın ön gözündeki atmaya üşendiğim tekli sakız kâğıtları.

ÜÇ ÖNERİ

LEGO LORD OF THE RINGS: Olay sırasına ve özellikle de filmlerdeki görüntü dizaynına bağlı kalışıyla beni her seferinde ilk oynadığımdaki gibi mutlu ediyor. Oyuncaklarını konuşturan çocuklar gibi hissediyorum.

GRAVEYARD KEEPER: Masa da yapayım, cam da üfleyeyim, bal da toplayayım... DUAYA GEÇ KALMAYAYIM!!.. (Arada bir iki adam da gömmek lazım tabii.) Vakit çok çabuk geçiyor başında ama, söylemedi demeyin.

THE SIMS 2: Evet, yenileri çıkmış olabilir. Ama geçenlerde evi temizlerken buldum ve evet, hâlâ ilk çıktığında olduğu kadar bağımlılık yapıcı. Küçükken anlamadığım komik eşya tanıtımlarıyla vakit geçiriyorum.



ARES AYBAR

Hayatımın büyük farkla en kötü yılını arkada bırakmış olmanın yorgun bir mutluluğu var üzerimde. Mutluluk çünkü yeni yıl yeni umutlar demek, beklemedeyim. Öte yandan yıllar sonra PC toplamanın hevesiyle fırsat buldukça oyunlara gömülüyorum. Aynı anda birden fazla oyun oynamayı isteyen ufak bir bebek gibi CS:GO'da bomba kurarken FM'de maça hangi taktikle çıkacağımı düşünüyor, maç sırasında da tarlamı sürmeyi hayal ediyorum.

SAYILARLA GEÇEN AY

3.4
Yıllarca beklediğim RDR2'nin asgari ücrete oranı.

136
Steam hesabımda oynanmayı bekleyen oyun sayısı.

30
FM 2019'da hedeflediğim sezon sayısı. Diğer yandan yaşımı sorduklarında verdiğim cevap.

ÜÇ ÖNERİ

THIS WAR OF MINE: Kötü insanlar nedeniyle ülkeler savaşırken kahraman asker rolünü özendirmek yerine geride kalan çaresizleri konu alan önemli bir oyun.

TRINE İçinde bulunduğumuz kaostan kaçıp masal diyarına geçiş yapmak iyi gelecektir. Huzur verici müzikleri için bile oynamaya değer.

OVERCOOKED: Kendinize bir oyun arkadaşı bulup yemek yapmaya gömülün. Soğan çorbası veya hamburger yetiştirmeye çalışırken olabilecek en eğlenceli şekilde stres atıyorsunuz.

JUST CAUSE 4

İyi bak, üç buçuktur o

EGE SAĞIN

Gün geçmiyor ki Rico Rodriguez bir adada isyancılarla birlik olup diktatör düşürmeye çalışmasın… İsyankâr savaşçımız orada burada uçmaya, milletin kafasına uçak düşürmeye, her yeri patlatmaya devam ediyor. Etsin etmesine de işte maalesef aynı zamanda tahmin edilebilir, klişe, kötü işlenmiş hikâyeler ve elindeki fizik motorunun imkânlarını hiç kullanmayan bayat görev tasarımları da devam ediyor. Bir seri kendini hiç mi geliştirmez? Hiç mi eksiklerini kapatmaya çalışmaz? Tamam mükemmel bir hikâye olsun, sinema filmi gibi deneyimleyelim demiyorum ama bu kadar da çiğ olmasın be. Daha da kötüsü ne biliyor musun sevgili okur? Zaten vasat oldukları bu konularda utanmadan gerilemişler… Üstüne bir şey koymadığı için *Just Cause* Üç Buçuk dedim ama aslında İki Buçuk demek daha isabetli olur. Zira *Just Cause 3* buna göre çok daha iyi bir oyundu.

Hazırsanız gömmeye başlıyorum. Daha önce eşini benzerini görmediğimiz bu özgün hikâyede Rico, babasının üzerinde çalışmış olduğu iklim kontrol silahını yok edip yıllardır savaştığı Black Hand özel ordusunu yenmek için Solis adasına gidiyor. Tabii önemli amaçlarından biri de babasıyla ilgili bilgileri edinmek ve geçmişini aydınlatmak. Nasıl? Daha önce böyle bir hikâye duymamıştınız değil mi? Tabii *Just Cause* bu, isyansız olmaz. Doğru anda doğru yerde bulunan Rico halkla Black Hand arasında kalıp askerlerin işini bitiriyor ve buyurun size devrim ateşi. Halk içinde tek bir liderlik vasfı olan insan bulunmadığından olsa gerek, devrimin lideri de Rico oluyor ve onun komutanlığında adada ciddi bir savaş başlıyor. İşte bu savaş, oyunun tüm yapılarının etrafında şekillendiği temel mekanik.

Çok grind anneciğim

Haritayı açtığımızda düşman toprakları koyu bir tonda, bizim topraklarımız doğal renginde görünüyor ve bu toprakların sınırlarında cephe denen bir hat uzanıyor. Oyunda o noktalara giderseniz gerçekten de bir cephe gibi göründüğünü, iki taraf askerlerinin o hat boyunca çatıştığını görebilirsiniz. Harita ekranındaki cephenin oyun alanına böyle yansıması güzel, oyun bu savaşın gerçekten devam ettiği hissini yaşatmayı iyi başarıyor. Cephe ve etrafındaki kısımlarda sürekli çatışmalar olduğu için tuhaf şeyler yaşanması mümkün. Örneğin bir keresinde kendi halimde göreve giderken yanıma düşman uçağı düştü. Bizim çocuklardan biri indirmiş sağ olsun.



Ben hiçbir şey yapmadığım halde düşman uçağı düşürdüm diye puan bile kazandım!

Düşman araçlarını ya da rahat rahat görmemiz için kırmızıya boyanmış tankerlerini, jeneratörlerini, hava savunma sistemlerini vb. patlatınca puan ve bu puanlar belli seviyeyi aştıkça birlik kazanıyoruz. Bu birlikleri de harita ekranından cephenin dayandığı bir düşman bölgesine ilerleterek hâkimiyetimizi genişletiyoruz. Savaş yönettiğimizin hissini yaşatması açısından güzel bir sistem ama sorun grind (gerekli kaynağı toplamak için çerçöp işleri tekrar tekrar yapma) kısmında yaşanıyor. Bölgeleri almak için belli sayıda birlik gerekiyor ve bazen elinizdeki sayı yeterli olmuyor. Birlik artırmak için görev yapmak ve bir şeyler patlatmak dışında bir imkân yok. Yalnızca bazı bölgeleri cepheyi yanaştırınca ücretsiz ele geçirip oradan 1-2 birlik kazanabiliyoruz ama zaman zaman yetmediği için yeni bölgeyi ve orada yapabileceğim görevi açmak amacıyla iki saat rastgele üslere gidip bir yerleri patlatmam gerekti. Ne kadar sıkıldığımı anlatamam. Oyunun en sevdiğim öğesi orayı burayı patlatmak olsa da bölge açmak için boş boş bir yer patlatmak çok kötü bir yöntem. Önceki oyunda Medici'de açık dünya Ubisoft oyunlarındaki gibi daha küçük bölgeleri belli başlı eylemler gerçekleştirerek açmak çok daha iyiydi. Sekiz saat sürecek oyunu zorla 20 saate çıkarıyorlar ki bunu amaçsızca gerçekleştirdiğimiz için çok da keyifli olmuyor.

Grind olayı sadece birlik sistemiyle sınırlı değil. Sandbox aksiyon oyunumuzun en önemli özelliği yeni ve geliştirilmiş özellikleriyle grappling hook. Fakat bunun üç ayrı işlevinin modifikasyonlarını açmak için ayrı temada onlarca mini görev yapmak gerekiyor. Bazı eylemler gerçekleştirince ya da o işlevleri kullandıkça bu puanları kazansak, oyuna entegre edilmiş olsa çok daha iyi olurdu. Bu haliyle ordu birlikleri için yapılan grind kısmını daha eğlenceli kılmak için grappling hook modu açarken yine grind yapıyoruz. O kadar güzel işlevler ve modlar yapıp bunları böyle bir grind zincirinin arkasına saklamak gerçekten çok hatalı bir tercih.

Betası bitmeden çıkanlarda bu ay

Temel oynanış da pek iç açıcı değil. Wingsuit ve paraşüt her zamanki gibi harika çalışıyor, onlara bir şey diyemem. Fakat önemli bir kısmı çatışmayla geçen bir oyunda çatışma mekanikleri çok daha iyi olmalıydı. Silahlar çok kötü hissettiriyor. Daha doğrusu hissettirmiyor. Bir ağırlıkları yok, farkları yok. SMG'yle karşı binadaki keskin nişancıyı kafasından vurabiliyorum rahatça. Düşman yapay zekâsıysa evlere şenlik. Kanca atarak arkalarına geçince adeta mavi ekran veriyorlar. Genel olarak da pek zorladıkları yok. Oyun zorluğu üzerinize sürekli düşman atarak vermeye çalışıyor. 2004 yılında soyunun tükenmiş olması gereken bir oyun mekaniği olan "görev bitmediği sürece sürekli düşman çıkarayım" yöntemini uygulamanın iyi bir fikir olduğuna nasıl karar verdiler merak ediyorum. Hack'lemek gereken konsollar ya da kaldırılması gereken şalterler varken en ufak hasarda işlem yarım kalıyor, etrafı temizleyip halledeyim demeye de gelmiyor çünkü sürekli düşman çıkıyor.

PC'de ciddi performans sorunları da var. Daha oyunun en başında ara sahne bitip de oynanış kısmı başlarken masaüstüne atıldım. Bari bir iki adım atsaydım da sonra çökseydin... Ayrıca özellikle kaplamaların gecikmesi çok ciddi bir problem. Gökyüzündeyken uzun mesafede dağlar, ormanlar, deniz vs. her şey muazzam gözüküyor ama yerdeyken oyun gerçekten çirkin. Yani büyük resim bu kadar güzelken yerdeki kaplamaların özensizliği ve kökledikleri grain efektleri o kadar bozuyor ki görüntüyü... Yetmezmiş gibi normal koşma hızında bile kaplamalar geç yükleniyor. Yirmi metre ötenizde bir anda kayalar, çitler vs. beliriyor. Tam ben bu incelemeyi yazarken bunlara müdahale eden bir yama yayınlandı (çıkıştan 11 gün sonra). Kaplamaların yüklenmesinde bu yamayla biraz gelişme olsa da özellikle her yeri kaplayan çimen ve otların yüklenişi aynı yavaşlıkta. Karakterin etrafındaki detaylı ot yükleme çemberini de çok net biçimde görüyorsunuz hareket ederken. Bu yamayla birlikte ayrıca klavye/fare kontrollerini değiştirmek gibi devrimsel bir yeniliğin eklendiğini belirtmekte de fayda var. Oyunun bir PC oyununda gördüğüm en kötü menü kontrollerine sahip olduğunu da unutmamak gerek. *Skyrim*'in menülerini öpün başınıza koyun.

Bardağın dolu tarafı...

Hiç mi iyi yanı yok? Tabii ki var. Özellikle etrafta uçarak dolaşmak şahane. Hem kontroller çok zevkli hem de grafikler muazzam oluyor. Ayrıca Solis adası aşırı büyük ve coğrafi çeşitliliği hayli yüksek. Tropik sahiller, karlı dağlar ve çöl bile var. Kaos üreteceğiniz pek çok askeri üs ve özenle yerleştirilmiş patlayıcılar da cabası.



Booster işleviyle bu kapakları açmak mümkün.





Just Cause sonuçta, temelleri sağlam fakat oyunun ömrünü üç kat uzatmak adına bizi üç kat daha fazla angarya işe koşması her şeyi baltalıyor.

Grappling Hook'un İşlevleri

RETRACTOR: Grappling hook'un ilk işlevi olan retractor, demir kabloyu ayrı noktalara kenetledikten sonra bu iki noktayı birbirine çekmeye yarıyor. Genellikle bir şeyleri hareket ettirmek için kullanılıyor ama modifikasyonlarıyla farklı işlevler eklemek de mümkün. Örneğin birbirine çekmek yerine ilk etapta ikinci attığınız noktaya doğru aşırı kuvvetli bir çekim etkisi oluşturarak bir şeyleri (ya da birilerini) uçurabilirsiniz. Ya da hiçbir şey yapmayıp sadece bağlı kalmaların sağlar ve diğer işlevleri kullanarak kombinasyonlar üretirsiniz.

AIR LIFTER: Bu ikinci özellik bağladığınız noktadan bir balon çıkarıp bağlı olduğu cismi ya da kişiyi gökyüzüne çıkarmaya yarıyor. Harika modifikasyonlarıyla atmosferin sınırına kadar çıkarmak, içlerini patlayıcı gazla doldurarak roketatar kullanmadan tankerleri patlatmak ya da yanınızda gitmesini istediğiniz bir eşyanın (örneğin antik mezar yan görevlerinde kilidi açacak dev kayaların) havada süzülüp sizi takip etmesini sağlamak gibi şeyler yapabiliyorsunuz.

BOOSTER: Son işlevimiz de kenetlendiği noktalarda minik birer roket motoru çalıştıran booster. Bunu basitçe bir şeyleri itmek için kullanabileceğiniz gibi farklı modifikasyonlarla yeni özellikler de kazandırabilirsiniz. Booster'ların bakacağı yönü, hangi yönde ivme kazandırabileceğini ve kuvvetini ayarlayabildiğinizde çok değişik çılgınlıklar yapma şansınız olacak.





Ara videolarda fütursuzca bastıkları motion blur efekti yüzünden karakterler yavaşça yürürken bile bulanık görünüyor.



Fakat gerçekten oyunun zevki havada çıkıyor. Sürekli uçmak isteyeceğinizden eminim. Ayrıca grappling hook işlevleri de şahane olmuş, yaratıcılığınızı kullanarak çok çılgın şeyler yapmanız mümkün. Benim yazının ardından bahsedeceğim birkaç ufak hareketten çok daha görkemlilerini yapan bir sürü kişi olduğuna eminim. Keşke oyunda ölümsüzlük vs. açma hilesi olsaydı da bu fizik sandbox'unun tadını daha rahat çıkarabilseydim. Bir de iklim silahının etkileri olarak yıldırım fırtınaları, hortumlar falan var ki bunlar savaşırken benzersiz imkânlar sunduğu gibi yine benzersiz fizik çılgınlıkları yapmanıza da olanak tanıyor.

Ufak ayrıntılar da keyifli. Örneğin bir görevde köprüden geçmeye çalışan Black Hand askerlerini başka bir köprüden keskin nişancı tüfeğimle avlarken arka arkaya patlattığım variller yüzünden köprünün orta kısmı üzerindeki düşmanlarla birlikte çöküp aşağıdaki vadiye düştü. Hiç beklemiyordum ve keyifli bir şaşkınlıkla bakakaldım. Yine ufak bir ayrıntı olarak Rico'nun saldırı helikopteriyle terör estirirken Apocalypse Now'daki meşhur sahnenin müziği olan Ride of the Valkyries'i mırıldanmasını gösterebilirim. Onu ilk duyduğumda sırıtmadım dersem yalan olur.

Sonuç olarak wingsuit, paraşüt ve grappling hook gibi serinin en başarılı öğeleri yine harika ama geri kalan neredeyse her alanda korkunç bir başarısızlık söz konusu. Bu uzaktan bakınca mükemmel görünen dünya, çılgın fizik motoru ve keyifli kaos mekanikleri çok daha iyi bir hikâyeyi, oyun kurgusunu ve çatışma mekaniklerini hak ediyordu. Serinin sıkı bir hayranı olarak hayal kırıklığına uğradım çünkü *Just Cause 3*'ten aldığım keyfi bahsettiğim olumsuzluklar yüzünden maalesef alamadım. Artık önümüzdeki *Just Cause*'lara bakacağız...



- Solis gökyüzünden harika görünüyor
- Wingsuit, paraşüt ve grappling hook mekanikleri yine muhteşem
- Adada savaş yaşandığı hissi güzel veriliyor



- Vasat konu, ucuz senaryo ve uyduruk oyunculuklar
- Çok fazla grind yapmak gerekiyor
- Bölge ele geçirme sistemi JC3'teki gibi zevkli değil
- Grafikler yüzeyde çok çirkin
- Kaplama gecikmesi ve başka performans sorunları
- Can sıkıcı ve kalitesiz çatışma mekanikleri

5



Son Karar

Kaliteli klasik mekanikleri, berbat tasarım kararlarının ve teknik sorunların gölgesinde kalıyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Avalanche Studios | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Steam), 470 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** justcause.wikia.com

Adada Sıradan Bir Gün...

Just Cause 4'ün fizik motoru ve grappling hook mekanikleri sayesinde yapabileceğiniz pek çok ilginç şey var. Bunlar işlevsel hareketlerden başlayıp kaotik çılgınlığa kadar gidebiliyor ve başlangıç için sizlerle oyunda yapmaktan keyif aldığım birkaç şeyi göstereceğim.



Arabanızla Atmosferin Sınırına Çıkın

Air Lifter işlevini kullanarak oyundaki cisimleri ve tabii arabaları atmosferin sınırına kadar çıkarmak mümkün. Modifikasyonlardan yükseklik sınırını kaldırdıktan sonra iki adet Air Lifter'ı aracın önüne ve arkasına bağlayın. İşlevi tuşla çalıştırma ayarını açmayı unutmayın. Sonra aracın üstüne çıkın, çalıştırma tuşuna basın ve araba şeklinde asansörünüzle atmosferin sınırına konforlu bir yolculuğa merhaba deyin. İşin eğlencesi bir yana asıl işlevi sizi çok yükseğe çıkarması. Böylece wingsuit'le uzun mesafeler kat etmek için gerekli irtifaya erişmiş olursunuz.



Tanker Füzesi

Bunu etkili kullanmak çok da kolay değil ama izlemenin aşırı zevkli olduğu kesin. Yalnızca petrol dolu tankerlerin tek tarafından birkaç el ateş edin. Yanarak püskürmeye başlayan alevler roket motoru etkisi görecek ve koca tankeri dev bir füze gibi ateşleyecek. Artık gökyüzüne doğru mu gönderirsiniz, sağ tarafına ateş edip solundaki düşmanların üzerine mi fırlatırsınız bilemem.



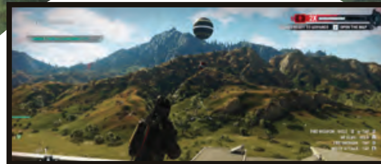
Patlayan ve Uçan Adamlar

Retractor işlevine teli iyice sardığınızda patlama yapma modifikasyonu eklerseniz iki düşmana kenetlemeniz yeterli olacaktır. Arkanıza yaslanın ve çaresizce birbirlerine doğru savrulup, çarpıştıkları anda patlayıp yok olmalarını izleyin. Yok ben uçan adamları daha çok seviyorum diyorsanız Booster işlevini kullanırken iki ucunu da aynı düşmana kenetleyerek havada çılgınca savrulan bir düşman ortaya çıkarabilirsiniz. Son olarak Air Lifter'ı düşmana kenetlediğinizde onu atmosfere kadar çıkarabileceğinizi söylememe gerek yok herhalde?



Helikopter Kışkırtma

Oyunda üslere saldırırken helikopterler başınızın belası olacak ama onlarla da eğlenmek mümkün. Doğru denk getirmek zor olabiliyor ve her zaman istenen etkiyi sağlamıyor ama Booster işleviyle helikopterin altından, sağdan sola bir hat çekmenizi öneririm. Booster'ı açtığınızda helikopter tek yöne doğru büyük bir ivmeyle savrulacak ki bazen havada bir topaç gibi döne döne bir yere çarpıp patlıyorlar. Tek mermi harcamadan, keyifli bir görsellikle helikopterleri yok edebilirsiniz.



Gök Mayınları

Helikopterlerin ne kadar bela olduğunu söylemiştim değil mi? Air Lifter modifikasyonlarının düşük veya orta irtifada asılı kalmayı sağlayanlarını seçip bir de balonların içini patlayıcı gazla doldurursanız güzel birer tuzak kurabilirsiniz. Tabii balonların yalnız sizin mermilerinizle patlaması modifikasyonunu da yapmalısınız. Savunmanız gereken yerin etrafında birkaç cismi havada asılı kalacak şekilde Air Lifter'la kaldırın, sonra helikopterler onlara yaklaştığında balonlara ateş ederek patlatın.



BEHOLDER 2

Distopik memuriyet

MERVE AKMAN

Beholder deyince akla diktatörlük altında yaşayan insanların karanlık hayatları ve karanlık işleri; bugün, bu zamanda, böyle bir yönetimle yaşıyor olsaydık hakikaten gerçekleşebilecek karanlık olaylar geliyor... Evet, *Beholder 2* bu yönüyle adına gerçekten sadık kalmış ve bize "biraz da o çok duyduğunuz Bakanlık penceresinden bakın bu hayata" demiş.

Babasıyla uzun yıllardır konuşmayan Evan Redgrave, insanların güç bela girebildiği Bakanlık'ta bir gün işe alınıveriyor (Torpiiiil!). Meğer o işe alınmadan bir gün önce babası 4. kattan "düşerek" ölmüş. Bakanlık'ta çok kıdemli bir pozisyona sahip olan babasının bu ani ölümünün sebebini (tıpkı diğer ölümlerde olduğu gibi) kimse bilmiyor ama düşmüş işte, hayat fani. Bize düşen görevse Bakanlık'ta yüksele yüksele en tepelere çıkmak ve bir şekilde babamızın ölümünü aydınlatmak.

Sabah 9, akşam 5

Beta yazısında biraz bahsetmiştim, oyunda üç adet kaynağınız var. Zaman, para ve itibar. Zamanınız 9 saat, eve döndüğünüzdeyse 2 saat daha ekleniyor. Bu süreyi çalışmak, birilerinin konuşmasını dinlemek, kitap okuyup yetenek öğrenmek, arkadaş edinmek için dizi izlemek, milletin ayak işlerini yapmak gibi faaliyetlerle harcıyorsunuz. Para ve itibarsa ilk oyundan da bildiğimiz ÇOK kıymetli kaynaklar, genellikle görevlerle gelseler de kartlarınızı doğru oynadığınızda rastgele bir yerlerden de çıkabiliyor ve çoğu zaman birbiri yerine kullanılabiliyorlar. Yani mesela güvenlik görevlisine 700 altın veya 300 itibar vererek, çaldığınız eşyalar sebebiyle hapse atılmaktan yırtabilirsiniz. Her zaman böyle değil tabii, o yüzden iki kaynaktan da bolca bulundurmak her zaman en güvenlisi.

Çalışma konusu oyunun belkemiğini oluşturmasa da yine de en mekanik yoğunluklu diyebileceğimiz alan burası olduğu için biraz değineceğim. Bakanlık'ta oyun gereği dört kat var; birinci, on ikinci ve yirmi beşinci katlar çalışacağımız yerler ve son kat, evet bildiniz, oyunun sonu. 1. ve 12. kattaki işler tam anlamıyla memuriyet, ben çok sevdim buralarda çalışmayı. Evrakların içeriğini okuyup uygun şekilde damgalıyorsunuz temel olarak. Oyun tam sürüme geçince doğru dürüst ipuçları koymuşlar, çalışmak betadaki kadar karmaşık değil. Gelgelelim 25. kat... Hayli iğrençti. Neyse ki ilk katta 5-6 saat harcayıp her şeyi yapmış ve parayı (ayrıca itibarı) kırmıştım, diğer katlarda sürünmeme gerek kalmadı böylece. Şiddetle tavsiye ederim.

Kesin bok çıkacak!

Gizemli ölümlerin, vatanseverlik adı altında işlenen insanlık suçlarının ve pisliğin eksik olmadığı bir dünyada, tamamen idealist ve iyi kalmak pek mümkün değil. Bilen bilir, *Beholder* dünyasında iyilere yer yoktur! Tek iyilik, Yüce Liderimize hizmettir! Ama kendinizden nefret etmeye sebep verecek kadar kötü olmanız da şart değil. Ben kötü insanlara kötü, iyi insanlara iyi davranarak köşeyi döndüm. Hiç tanımadığım komşumun kedisi olduğunu iddia edip kendisini apartmandan kovdurmak zorunda kaldım belki evet ama sorun niye yaptım? Apartman yöneticisiyle aramı bozarsam günler sonra tenhada kafama iki kurşun yerim diye! Burası *Beholder*, her an her şey olabilir.

Oyun ilkine göre daha mı öngörülebilir hale getirilmiş yoksa ben tecrübem ve paranoyaklığım sayesinde mi bu kadar kolay yükseldim anlayamadım ama gayet rahat ilerledim. Dibine kadar leş olma şansınız tabii ki var ama ben iyi bir insan olarak oynama sevdam yüzünden ilk oyunda çok çekmiştim, sürekli olur olmaz yerden başıma iş açılıyordu. Bu sefer gözümü açtım ve gerek yalakalık gerekse kıllık yapanın ayağını kaydırma yoluyla iyi yerlere geldim (çok gerçekçi oyun, çok). Ama her köşeden bir bela çıkması ihtimalini düşünerek ilerlemekte elbette fayda var. Sonuçta burası *Beholder*...



- Devam oyunu olarak başarılı
- Tatlı ama karanlık hava korunmuş
- O intro neydi öyle?

−

- Memuriyetin olmazsa olmazı monotonluk
- Kolaylaştırmak adına yapılan mantık hataları
- Eskisi kadar sürprizli değil

7



Son Karar

İlkine kıyasla daha rahat ancak yine onun kadar pis ve aynı zamanda sevimli.

Nasıl yükselmeli?

Yükselmek için patronlarınızı tutuklatmak şart değil ama artık orası size kalmış. Ben bir şey bilmem. Terfi için tek gereken şey 15 bin itibar puanı. Bunu yapmak için Rekabetçi Ortam yarışmasına katılmak zorunda olmasanız da katılırsanız işiniz kolaylaşıyor, zira bu yarışmanın ödülü 10 bin itibar. Ayrıca eğlenceli oluyor, biraz hikâye görmüş oluyorsunuz. Yarışma şu: İş arkadaşlarınızı (her katta dört kişisiniz) zorla, hile hurdayla veya bir şekilde razı ederek terfiden uzaklaştırmak. Kötü olmak daha kısa sürüyor ama günahsız insanlara g*tlük yapmak istemezseniz herkes için birkaç alternatif mevcut. Örneğin yeterince sabırlı olursanız ilk kattaki iki arkadaşınızın arasını yapıp "ya biz bu yarışmadan çekilelim, ayrı katlarda çalışıp ne yapacağız sonuçta" dedirtebiliyorsunuz.

Ha, bunun dışında bir tavsiyem de tüm katlarda her şeyi yapmaya kasmak olacak. Hiçbir görevin gün sınırı yok, o yüzden görevleri kendi kafanızda bir sıraya koyup ilerleyin. Herkesin odasını/kabinini karıştırın. Bol bol paranız ve itibarınız olsun, kafanız rahat olsun (fazla gerçekçi!).

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Warm Lamp Games | **DAĞITIM:** Alawar Premium | **DİJİTAL İNDİRME:** 21 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-135-b2

GRIS

Böyle sanki terapi gibi, çok güzel...

İHSAN C. ASMAN

Doğrusunu söylemek gerekirse, bu alt başlığın ortaya çıkışını *Gris* oynarken bana yancılık yapan eşime borçluyum. Ekrana bakarken ağzından döküldü bu kelimeler. *Gris* aynı zamanda ıstırap, keder ve hatta felaket şeklinde bile çevrilebilen "grief" kelimesi üzerine kurulu bir deneyim. Mavi saçlı kızın bucaksız bir ıstırabı bir şekilde yatıştırışı, suya düşen bir taşın yaratacağı haleler gibi tasasız bir ritimde ve olabilecek en sanatsal şekillerde büyüyor oyun boyunca. Ama işte ıstıraba bu kadar yaklaşmak bunca ferah hissettirebilir mi cidden? Bunun kararsızlığı peşimi hiç bırakmadı bu dört saatlik serüven süresince.



Suluboya dokunuşlar şahane gözüküyor.

Sanat için sanat

Aslında buraya ayrı bir paragraf yazmak dahi lüzumsuz geliyor, hani ben susayım görseller konuşsun diyesim var. Ama işte *Gris* sadece kusursuza yakın görselliğiyle değil, ses kullanımı, müzikleri ve adeta bir dans koreografisi gibi çağlayan bölüm tasarımları ve oynanış mekanikleriyle, yekvücut muazzam bir sanatsallığa haiz olduğundan beni yazıyla ifadeye de mecbur bırakıyor. Bu bahsi daha da detaylandırmak için buraya *Pinstripe*, *Abzû*, *Ori and the Blind Forest*, *Inside* vb. birçok farklı oyun ismi yazabilirim ama inanın *Gris* çok kendine özgü. O yüzden benim kıyaslarım yerine özel bir yemeğin tadına varır gibi, nadirlik ve açlığı uzlaştıran bir dinginlikle tüketmenizde fayda var kendisini.

Kayaya dönüştürebildiğimiz elbisemiz, bizi havalara uçuran kelebek gürühları gibi platform mekaniklerimiz, bulmacaları çözmek kadar koreografik bölüm tasarımlarına eşlik etmek için de varlar. Hatta bir iki tanesinin daha fazla kullanılmamasına epey üzüldüm (direkt buzlu kısım). Bulmacalar tempoyu düşürmemek adına çok zor değil (hatta aynı sebeple oyunda ölme şansınız da yok) ama özellikle sonlara doğru çok da kolay kalmıyorlar, bu bakımdan güzel bir denge tutturulmuş. Bir de mavi saçlı kız, keşke o güzel sesin hiç kısılmasaymış ya :/

Gris ne demek?

Fransızcada ve geliştiricilerin anadili İspanyolcada gri rengi anlamına geliyor. Bağımsız oyunlardaki monokrom dünyayı adım adım renklendirme ve metroidvaniamsı, ilerledikçe yeni bir yetenek edinme furyası burada da öncekilere güzel bir katkı olarak mevcut. Ama bana kalırsa gri renginin çok daha metaforik bir tarafı var, orasını keşfetmek size kalsın. Metaforlar demişken, oyun tamamen bunlar üzerine kurulu ve bazılarınıza bu hikâye anlatım şeklinin hiç hoş gelmediğinin farkındayım. Aslında oyun tüm başarımların peşine düşecek oyuncuları, derdini biraz daha anlaşılır hale getirerek ödüllendirmeyi hedeflemiş ama birtakım tasarım tercihleri bu güzel düşünceyi biraz baltalamış maalesef.

Gris tam bir metroidvania değil, bu nedenle çoğu oyuncuyu başarımları toplamaktan alıkoyacak ve maalesef hikâye bu çoğunluk için gereğinden fazla anlaşılmaz kalacak. Bu açıdan biraz hayal kırıklığına uğradım ama bundan başka bir olumsuzluk da gelmiyor aklıma. Gerçekten de yılın son günlerinde yılbaşı hediyesi misali, oynayanı fazlasıyla mutlu eden bir yapıma imza atmış Nomada Studio.

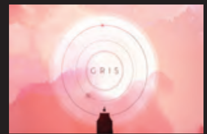


Verdiği sanatsal tat
Koreografik bölüm tasarımları
Platform mekanikleri keyifli, hatta birkaç tanesi epey yaratıcı
Oyunun dinamizmini eksiltmeden tadında kalan bulmacalar



Hikâye adına başarım toplamayı teşvik ederken, metroidvania olmadaki kararsızlığı
Bu sebeple hikâyenin haddinden fazla soyut kalması

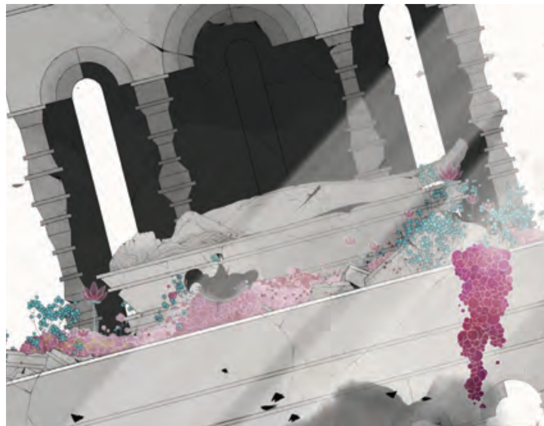
8+



Son Karar

2018'e veda etmenin en estetik yolu.





TÜR: Platform | **YAPIM:** Nomada Studio | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam), 17 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-135-gris





Hepsini açana kadar yaşadıklarımı bir ben bilirim...



SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Bu kadar ezecek ne vardı?

SABRİ ERKAN SABANCI

Yıllardır oyun oynuyorum, büyük pişmanlıklarım oldu. Arada *NBA 2K*'in oyun içi ödemelerine verdiğim paraya pişman oldum. *Persona* serisini, hatta JRYO'ların çoğunu isim olarak yıllardır bilip daha 5-6 yıl önce giriştiğim için de pişmanım. Ama en büyük pişmanlığımı soracak olursanız kesinlikle Nintendo'yu tam olarak kavrayışımın çok geç oluşu. Evet, o çakma Famicom'larda *Mario, Duck Hunt, Contra* falan oynadım elbette. Ama onları oynadığım dönemde Nintendo onlardan daha çok Super Mario 64'le, *Ocarina of Time*'la ve evet, *Super Smash Bros.*'la anılıyordu. Ondan sonra da "akrabalardan kalanlar" ya da hediye gelenler hep PlayStation olduğundan öyle ilerledim. Şu an şu incelemeyi size *Super Smash Bros. Melee*'yi arkadaşlarıyla sabahlayarak oynamış, *Brawl*'da hayal kırıklığına uğramış olarak da yazabilirdim. Ama 5-6 yıldır *Super Smash Bros.*'un turnuvalarını izleyen, videolarını tüketmiş, seriyi Nintendo konsolu sahibi arkadaşlarında ancak toplam 1-2 saat oynamış ve nihayet bir Nintendo ev konsoluna sahip olduktan sonra saatlerini *Smash*'e gömebilmiş biri olarak yazıyorum. Ve inanın, bir çocuk gibi mutluyum!

Mario'ya karşı... Pikachu?

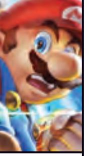
Super Smash Bros. serisinin ne olduğunu bu saatten sonra anlatmak ne kadar mantıklı bilmiyorum ama kısa bir özet geçmem gerekirse Nintendo ve oyun dünyasının ikonik karakterlerinin toplanıp birbirine tekme tokat daldığı bir dövüş oyunu kendisi. Mario'dan Link'e, Solid Snake'ten Sonic'e kadar yığınla karakter... *Ultimate* adı da eski-yeni tüm *Smash* oyunlarında bulunan karakterlerin toplanmış olmasından geliyor. "Peki, tamam da niye topladınız?" sorusuna da mantıklı bir cevap gerekiyor tabii. Burada da oyunun hikâye modu devreye giriyor.

Evet, hikâye modu var. Öyle muazzam bir anlatıya sahip değil ancak oynanış ve uzunluk konusunda bayağı bir tatmin edici. Her *Smash* oyununun klasik son boss'u olan Master Hand ve Crazy Hand'lerden oluşan ve Galeem denilen bir varlık tarafından yönetilen bir ordu bizim oyunumuzdaki 74 karaktere saldırıyor ve Kirby dışında hepsini ele geçiriyor. 74 karakterin dışında ele geçirilenler arasında büyük-küçük, oynanamayan, oyun içinde Spirit denilen diğer karakterler de bulunmakta. Biz de Kirby olarak tüm karakterleri uyandırmak için bir yolculuğa çıkıyoruz.

Hikâye (ya da oyun içindeki adıyla World of Light) modunun oynanış bayağı basit. Eski JRYO'larınkileri hatırlatan bayağı büyük bir harita var ve bu haritada gezip Spirit'leri ve asıl dövüşçüleri uyandırıyoruz. Spirit'ler Wii U / 3DS'teki çıkartmaların mantığıyla aynı fakat en büyük fark bunların sadece "toplanabilir ekstralar" olmaması. Primary, Support ve Master Spirit sınıfları altında BOLCA Spirit var. Primary Spirit'lerin belirli sınıfları ve güç puanları var ve özellikle World of Light modundaki dövüşlerde bu sınıflara ve güç puanlarına çok dikkat etmek gerekiyor. Support sınıfındakiler yine sizlere bu dövüşlerde ek yetenekler kazandırıyor. Bazıları dövüşe ekstra bir ekipmanla başlamanızı sağlıyor, bazıları rüzgârdan etkilenmeme gibi yetenekler veriyor. Master sınıfındakiler de o Spirit'in mekânına erişim sağlıyor. Bazıları kullanmanız için Spirit satıyor, bazıları Primary Spirit'lerinizin yeteneklerini geliştiriyor. Hangi sınıf olduğu fark etmeden de bazı Spirit'ler haritada takıldığınız engelleri geçmenizi sağlıyor.

Benim World of Light modunda en çok hoşuma giden şeyler bu Spirit'lerle yaptığımız dövüşler oldu. Malum, onlarca oyunun yüzlerce karakterini tek tek üç boyutlu olarak tasarlayıp koymak zor bir iş olurdu. Bu noktada yapımcı ekip oyundaki dövüşlerin ve karakterlerin ne kadar özelleştirilebildiğini gözümüze sokmuş resmen. Mesela *Metal Gear Solid*'den Otacon'un Spirit'ini açmak için yaptığınız dövüşte Metal Gear'ı temsilen büyük bir R.O.B. ve Revolver Ocelot'u temsilen siyahlar içinde bir Dr. Mario'yla dövüşüyorsunuz.

74 oynanabilir karakter (hayır Waluigi de yok, Bowsette de) haricinde sayısız yardımcı karakter de var oyunda.



Ya da *Street Fighter*'dan Dan'in Spirit'ini açmak için "taunt" hareketlerini çok fazla kullanan, pembe kıyafetli bir Ken'le dövüşüyorsunuz. Daha burada sayamayacağım yığınla akıllıca dokunuşa sahip, Nintendo ve genel olarak oyun dünyasına bir nevi saygı duruşu olan bir mod World of Light.

World of Light dışında da oyunun tek kişilik içeriği oldukça bol. Oyuna çok az sayıda karakter açık olarak başlıyorsunuz ve gerisini isterseniz World of Light'ta, isterseniz diğer modları oynayarak açabiliyorsunuz. Diğer modların içinde klasik Smash modu, son boss'lu Classic mod, 100 rakibi dövmeye çalışma, tüm karakterlerle kapışma gibi şeyler mevcut.

Oynanış olarak da rahatlıkla söyleyebilirim ki hem rekabetçi kitleyi hem de normal kitleyi tatmin ediyor *Super Smash Bros. Ultimate*. Karakterlerin çoğu dengeli. Biri diğerinden daha iyi hissettiriyorsa büyük ihtimalle sizin oynanışınızla alakalı bir şey. 74 karakterin hepsiyle olmasa bile hem çoğuna karşı hem de çoğu olarak oynadım. Benim çok iyi olduğum bir karakteri karşımdaki rakip berbat bir şekilde oynarken, benim "resmen karakter yeri harcanmış yahu" dediğim karakterle ağzım yüzüm dağıtıldı. Oynadıkça illa ki bazı konularda gereksiz iyi, hatta OP diyebileceğimiz karakterler çıkacaktır fakat şu ana kadar öyle bir şeyle karşılaşmadım ve mutluyum bu açıdan. Ama diğer yandan da Link'i biraz güçlendirirlerse hayır demem. Hayır, kesinlikle ana karakter olarak onu kullanacak kadar klişe biri olduğumdan değil canım...

Birçok doğruya karşı... birçok yanlış mı?

Ama oyunun en büyük sıkıntı yaşadığı yer maalesef çevrimiçi kısmı. Nintendo gibi "çoklu oyuncu oyunların üstadı" bir şirketin hâlâ bu yeteneklerini yerelden çevrimiçine aktaramaması çok can sıkıcı bir durum. Seçenek olarak çok kısıtlı, özellikle World of Light'taki özelleştirilebilirliği gördükten sonra çevrimiçi modda bu tarzda dövüşlerin olmayışı üzücü. Eşleştirme tercihlerinizi seçseniz bile oyun sizi en iyi maça koymak için ayarladığınız kuralları yok sayabiliyor, lobi kurma ve lobide oynamaysa çok ilkel kalmış. Bunun yanı sıra kötü netcode'dan kaynaklanan gecikmeler ve bağlantı kopmalarına da değinmem lazım. Özellikle çıkışında bayağı sinir bozucu sayıda yaşadığım bu sıkıntıları yakın bir dönemde çıkan 1.2.0 güncellemesi biraz toparlamışa benziyor ama sıkıntılar hâlâ mevcut. Umarım Nintendo'nun şu çevrimiçi çoklu oyuncu modelini bir gün oturtabildiğini görebiliriz. İstediğiniz çoğu şeyi yapabiliyorsunuz yapabilmesine ama bunları daha kolay ve sıkıntısız bir şekilde yapıldığını gördükten sonra hayal kırıklığına uğramamak elde değil. Tabii bir yandan da *Smash*'in çevrimiçi tarafı konusunda Wii U döneminde çektiği sıkıntılar hakkında bir iki şeye göz gezdirince *Ultimate*'in bayağı büyük bir ilerleme olduğunu da kabul etmem gerek.

Bunun dışında teknik açıdan oyunda çok çok büyük sıkıntılar yaşamadım. Gerek televizyona bağlı olsun, gerek taşınabilir modda olsun oyunun yükleme süreleri ve görselliği gerçekten harika. Bazı karakterlerin alternatif renkteki ya da direkt alternatif versiyonlarının karakter seçme ekranında görünmesi kırk yılda bir birkaç saniye sürebiliyor ama şu donanımda bu oyunun herhangi bir fps düşüşü yaşamadan her iki Switch modunda da oynanabiliyor oluşu gerçekten güzel. Kontrolcü olarak da Joy-Con'lar gayet güzel ve oynanabilir olsa da elinizin altında bir Pro Controller ya da GameCube kontrolcüsü varsa oyunun tadını daha iyi çıkarabilirsiniz. *Smash* gibi çok kesin hareketlerin yapılması gereken bir oyunda daha iyi bir kontrolcüye illa ki ihtiyacınız olacaktır fakat maddi olarak alma imkânınız yoksa Joy-Con'lar hâlâ iyi bir alternatif. Hatta ikili modunda iki kişi bile oynayabiliyorsunuz. Evet, bayağı zorlayıcı ama oynayabiliyorsunuz :)

Super Smash Bros. Ultimate gerçekten de adı gibi hem süper hem de nihai bir *Super Smash Bros.* oyunu olmuş. Karakterlerden oyun modlarına, hikâye modundan kontrolcü alternatiflerine kadar oyunun her yerinden çeşitlilik akıyor. Serinin uzun süreli hayranlarını zaten memnun edeceği belli ama yeni oyuncular için de harika bir giriş noktası. *Ultimate* serinin ne rekabetçi ruhundan ödün vermiş ne de o günlük oyuncular için kaotik dövüş oyunu formülünden vazgeçmiş. Switch'iniz varsa mutlaka koleksiyonunuzda bulunmalı.







"Zelda için mi savaşıyorduk, Zelda'ya karşı mı savaşıyorduk?"

+

- Karakter çeşitliliği
- Doyurucu hikâye modu ve dövüşleri
- Herkese hitap edebilen oynanış
- Tek kişilik modlarının bile saatlerce götürmesi
- İnanılmaz derecede dolu bir "video oyun kütüphanesi"
- ISABELLE DE GELDİ OLEY!

−

- Düzeltmelere rağmen çevrimiçi mod hâlâ sıkıntılı

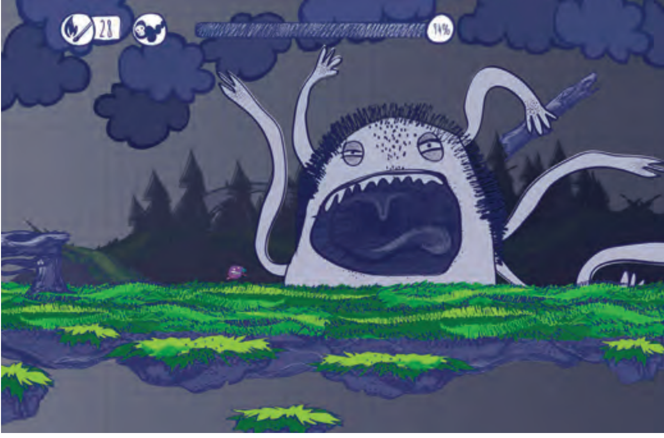
9



Son Karar

Herkes burada. Hem de Smash'in olabileceği en iyi halinde. En azından şu anlık.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Bandai Namco, Sora Ltd. | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/smashbros





ESCAPE DOODLAND

Osuruğa gülenin osuruk kadar aklı yoktur derler

M. İHSAN TATARİ

Sizi *Escape Doodland*'la tanıştırayım. Kareli kâğıdın üstüne elle çizilmiş görselleri, uçuk kaçık müzikleri ve abidik gubidik karakterleriyle falan şirin bir platform oyunu gibi gözüküyor ama kazın ayağı öyle değil. Çünkü oyun zor. Ama bu zorluk platform öğelerinden değil, sizi mecbur ettiği şeylerden kaynaklanıyor. Bir kere karakterimiz durmadan koşuyor. Durduramıyorsunuz kendisini. Tek yapabildiğiniz doğru anlarda zıplamak. Ne demek istediğimi anladınız sanırım, mobilde çokça görülen o "koşma" oyunlarından biri *Escape Doodland*. Ve bu türün vasat örneklerinin bütün negatif yanlarını bünyesinde barındırıyor ne yazık ki; karakteriniz bazen saçma sapan bir yere takılıp kalıyor, geri gidemediğiniz için kıl payıyla kaçırdığınız bir eşyayı alamıyorsunuz vs. Ve bunların sonucunda da durmadan ölüyorsunuz...

Doodle hızı, tosuruk gücü

Escape Doodland toplamda 10 bölümden oluşuyor ve her bölümde toplamanız gereken kuru fasulyeler ve çakmaklar var. Bu ikisini birleştirip tosuruk gücünüzle normalde ulaşamayacağınız kadar yukarıya veya roket hızıyla ileriye uçabiliyorsunuz. Bazen de karnınızdaki gazları tamamen salıp arkadan sizi kovalayan kırmızı canavarı kısa bir anlığına sersemletebiliyorsunuz. Hangi canavar mı? Oyunun en başından sonuna kadar sizi kovalayan ve tek lokmada yutan canavar tabii ki.

Bölümler "Zor" ve "Çok Zor" olarak oynanabiliyor, kolay seçeneği yok. "Zor" fasulye falan toplamaya uğraşmayıp dümdüz koştuğunuzda kolayca bitirilebiliyor. Çok zorun çok zorluktan anladığıysa checkpoint noktalarının olmaması. Aynı bölümü baştan oynuyorsunuz yani. E zaten ölünce taaaa en başa döndüğünüz için bunun pek bir esprisi de yok. Daha da kötüsü bölümler kendi içinde ikiye ayrılıyor. Atıyorum önce buzul, sonra sualtı mağarası var mesela. Buzulları geçip sualtı mağarasına ulaşsanız bile tüm canlarınız bittiğinde en başa dönüp zaten ıkına sıkına geçtiğiniz o buzulları yine oynamak zorunda kalıyorsunuz. Ne şirin, değil mi?

Ama en en en kötüsü beceriksizliğiniz yüzünden değil, oyun sizi ezbere mecbur bıraktığı için ölmeniz. Platform yeteneklerinizi ve reflekslerinizi sınamak yerine neyin nerede çıkacağını ezberlemeye mecbursunuz. Yoksa ı-ıh, imkânı yok geçemezsiniz bölümleri. Hele bir de beşinci ve yedinci bölüm var ki düşman başına. Zaten üstündeki kontrolümüz neredeyse sıfır olan karakterimiz birinde hayalet gibi bir şeye dönüşüyor, diğerinde akıntılara kapılıyor, dikenlere çarpıyor, balıklar tarafından yutuluyor falan filan.

Bunların yanı sıra topladığımız fasulyelerle ekstra can almak, güçlerimizi artırmak ve yeni karakterler açmak gibi şeyler de var oyunda. Ne bileyim yav... Arada sırada oyuna çok mu haksızlık ediyorum acaba diye düşündüğüm de oluyor aslında. Çünkü grafikleri falan gerçekten de göz alıcı, kontrolleri ve müzikleri de fena değil hani. Ama bu düşüncelerim, *Escape Doodland*'i her açışımda yerini Alt+F4'le biten sinir krizlerine bırakıyor. Mobil oyun olsa bu kadar yüklenmezdim kendisine herhalde ama PC'de hiç çekilmiyor doğrusu. Özetle bir *Rayman Jungle Run* olamıyor, zoru başardığınızda bir tatmin duygusu yaşamanızı da sağlayamıyor anlayacağınız. Uyarmadı demeyin.

Onun yerine bunu verelim

Escape Doodland'la saçınızı başınızı yolup sinir krizi geçireceğinize alın telefonunuzu elinize (Hepinizin telefonu yok mu? – Bir Blizzard atasözü) Rayman Fiesta Run ve Rayman Jungle Run'ı indirin. Tanesi 7,29 TL olsa da en azından oynadığınızdan keyif alırsınız, harcadığınız paraya ve ömre değer. Hem ikisini toplasanız gene daha ucuza geliyor. Bir tek tosuruğu eksik ama onu da aramazsınız herhalde :P

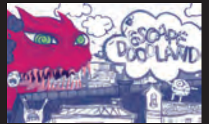


- Grafikler



- Eğlenceli değil
- Yeteneğe değil, ezbere dayalı oynanış
- Beşinci ve yedinci bölümler
- Sinir katsayısını yükseltmeye birebir

5



Son Karar

Switch'te oynayacaksanız 1 puan daha ekleyebilirsiniz.

> "Zor" oyun var, öldüğünüzde zaten geçtiğiniz yerleri size tekrar oynatan "gıcık" oyun var...

TÜR: Platform | **YAPIM:** flukyMachine | **DAĞITIM:** PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam), 10 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 10+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-135-ed

FARMING SIMULATOR 2019

Günebakan tarlasında Instagram kızları

ARES AYBAR

Buğday, pamuk, mısır veya şeker pancarı tarlalarından oluşan büyük bir köy düşünün. Tabii elektriğin bile olmadığı ya da çiftçilerin traktörlerini çalıştıracak mazot parasını bulamadığı bizim draması bol köylerimizi değil. Daha çok Amerika ve Avrupa'daki modern köyleri düşünün. Gıcır gıcır ekme biçme aletleriyle gerek kendi tarlanızı ekip biçtiğinizi gerekse de diğer bahçelerin işlerini yaparak para kazandığınızı gözlerinizin önüne getirin. *Farming Simulator 19* evrenine adım attığınızda işte bunları yapacaksınız.

Seriye hâkim olanlar için söyleyebileceğim tek şey elimizdekinin çok daha güzel grafiklerle aklı başında bir oyunun olması, yazının kalanını okumasanız da olur (siz yine de beni dinlemeyin, okuyun). Facebook'taki *Farmville*'den ne farkı var diye düşünenler içinse kısaca çiftlik işleriyle uğraştığınız modern bir oyun tanımını yapabilirim. Boş bir tarlayı ekmek istediğiniz bitkiye göre sürmekten ekini toplamaya kadar bütün işleri siz yapacaksınız. Gerekli gübreleme işlemi ve hasadınızı satmaya kadar her şey sizde. Bunun dışında istediğinizde kereste, odun işine girebilir ya da hayvanlarınızla ilgilenebilirsiniz. İşleri hızlandırmak veya tembellik yapmak için gerekirse yardımcı da çalıştırabiliyorsunuz. Mesela ben bir tarlayı sürerken yardımcıma büyük tarladaki toplama işini verip, sonrasında da onun topladıklarını satmaya götürme gibi kendimce basit bir denklem geliştirmiştim.

Temel mantığını anlatması bu kadar basit olsa da ayrıntıya girdikçe değişiyor muhabbet. Öyle bir traktör al, sür, biç gibi bir durum söz konusu değil. Onlarca ekipman ve araç arasından yapmak istediğiniz işleme uygun olanını kullanmak zorundasınız. Eğer sizde o alet veya araç yoksa satın almak ya da kiralamak tercihinde bulunabilirsiniz. Örneğin ayçiçeği tarlasında hasat yapmak için aracımın önüne farklı bir aparat takmam gerekiyordu. Bendeki buğday, arpa ve mısır gibi ürünler için kullanılan işe yaramadığı için gittim satın aldım. Madem satın aldım, parasını çıkarmalıyım diye bir süre sadece ayçiçeği ektim. Boş zamanlarımıysa yoldan geçen şehirli Instagram kızları fotoğraf çekmek için mamullerime zarar vermesin diye nöbet tutarak geçirdim.

Ekinler içinde düşünceler

Grafikler, mekanikler ve basit ama güzel mantığı bir yana oyunun size verdiği hissiyat üzerinde durmayı daha çok seviyorum. Herhangi bir oyunun bana hissettirdikleri diğer bütün özelliklerinden çok daha önemlidir. Nasıl ki *Euro Truck Simulator*'da direksiyonun başında alttan açtığım müzik listemi dinleyerek üniversite zamanlarında yaptığım otobüs yolculuklarında olduğu gibi derin düşüncelere dalmak iyi geliyorsa, bu oyunda da traktör sesi eşliğinde tarlamı sürerken dalıp gidiyorum çocukluğuma ve dedemlerin incir bahçesine. Erkenden kalkıp kahvaltı için dalından incir kopardığımı düşünüyorum. Kahvaltıdan ve sabah çizgi film kuşağını izledikten sonra börtü böceğin olmadığı yerlerde köpeklerle oynadığımı. Bana takmış asabi tavukla göz göze geldiğimizde son sürat eve kaçtığımı. Ev dediğime bakmayın, bir göz oda. Şimdilerde arayıp da bulamadığımız bütün güzelliklere sahip bir oda. Odanın yanındaki damdan alınan taranın sesini duyunca zeytinlik turuna gideceğini anlayan kangal köpeğimizin mutluluğuyla durduruyorum traktörümü. Artık ayçiçeklerini ekerken de geleceğim hakkında hayal kuracağım. Kim bilir, belki de o gelecekte gerçekten de tarla sürmek vardır.



- Araç ve ekipman fazlalığı
- Oyun sıkmıyor
- Gerçeklik hissiyatı
- Türkçe



- Boş bir kasaba
- Bilgilendirme açısından yetersiz

8



Son Karar

Aklımı çelmeyi başardı.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Giants Software | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 123 TL (Steam), 198 TL (Playstore), 219 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz135-fs19



Son sırayı da topladıktan sonra satıp kazandığım parayla hurma yemeyi düşünüyorum.



Grafikler, içerik, oynanış... Önceki sürümlere göre her açıdan ilerleme var.





DAYZ

Adını 1.0 yapınca oyun bitmiş olmuyor Bohemia...

YASİN İLGÜN

Aaaah sevgili Oyungezerler aaah... Nereden başlasam bilemiyorum… İsyanım gerçekten çok büyük… Bohemia'nın geliştirmeye çalıştığı ve eline yüzüne bulaştırdığı *DayZ Standalone* erken erişime girdiğinde lisede olan dostlarımız bugün artık üniversite mezunu oldular. Beş yıldır geliştirilen bir oyunun çıkış yaptığı sürüm bir sene öncesine nazaran geriye gidebilir mi? Gidebiliyormuş.

En azından oyun sonunda çıktı, değil mi? Aslında değil. Zira Bohemia, oyunu bu sene de çıkaramayacağını anlayınca rezalet bir güncellemeyi 1.0 adı altında çıkarmaya karar verdi. Bunun da ana sebeplerinden biri Noel Tatili döneminde son bir satış patlaması yapmak diye düşünüyorum. O da olduğu kadar işte tabii.

Oyunu mod günlerinden beri neredeyse hiç ara vermeden oynadım. Standalone sürümünde de oynamadığım tek bir güncelleme yoktur, hatta şu beş senelik süreçte *DayZ*'yi oynamadığım gün sayısı 50'yi geçmez. Oyuna birden fazla hesapta sahibim ve en son baktığımda sadece ana hesabımda 8 bin saati geride bırakmışım (tabii bunda PC'yi açık unuttuğum dönemler de mevcut). Bunları niye belirtme gereği duydum peki? Çünkü bu oyun paranızı hak etmiyor sevgili okurlar, belki %90 indirime girerse alıp bir bakabilirsiniz. Uzun süredir bir oyun geliştiricisinin kitlesine böyle saygısızlık yaptığını görmemiştim.

Hava şartlarından vahşi yaşama, beslenmeden hastalıklara, zombilere ve diğer oyunculara karşı bir hayatta kalma mücadelesi olması gereken *DayZ*, kocaman ve içi bomboş bir oyuna dönüştü. Kötü ve zayıf içeriğini bin bir farklı oyun hatasıyla süslemiş durumda.

Tamamen kendi hikayemizi yaşadığımız ve Chernarus'un terk edilmiş, amansız topraklarında ölmemek için çabaladığımız oyunun çıkış sürümünde neredeyse hiç içerik kalmadı...

Eskiden 43 tane ateşli silah vardı, şimdiyse 11

DayZ'nin geliştirilme sürecinin bu kadar uza-





SUNUCU TAVSİYESİ

DayZ'den keyif almak için kafa yapınıza uygun bir grup bulmanız şart. Buna ek olarak resmi sunuculardan ziyade özel sunucularda oynamanızı tavsiye ederim. PvP/Rol Yapma karışımı sunucular çok keyifli oluyorlar. DayZ Underground'u denemenizi öneririm.



Gördüğünüz oyuncularla tanışıp dostluklar kuracağınız oyunlardan sayılmaz pek DayZ. O iş genelde kanlı biter.





ması aslında mantıklı bir şekilde açıklanabiliyor. Bohemia, *DayZ*'nin ilk satışlarından hiç beklemediği kadar çok para kazandı ve bu parayla eskimiş oyun motorunu yenilemek istedi. Bu sebeple de geliştirme sürecinin ortasında Enfusion isimli yeni bir oyun motoru üzerinde çalışmaya başladılar. Bu oyun motorunun son parçası da "oyuncu kontrolü modülü" dediğimiz ve bizim karakterlerimizi kontrol etmemizi sağlayan element oluyor. Bu elementin değişmesi sebebiyle de oyundaki tüm animasyonların elden geçirilmesi gerekti. Bu da oyundaki neredeyse tüm silahların geçici olarak çıkarılmasına sebep oldu.

0.62 güncellemesinde sorunsuz şekilde çalışan 43 tane silah vardı ve bu silahların tamamı da çeşitli modifikasyonlara sahiptiler. Şimdiyse 11 silah var ve bu silahları kullanırken de aşırı dikkatli olmak zorundasınız. Çünkü otomatik silahların şarjörleri bug'lanabiliyor. Şarjör silahın içinde hapsoluyor ve elinizde başka şarjör yoksa o silah kullanılamaz hale geliyor. Oyundan çıkıp tekrar girerseniz de eldeki şarjörünüz siliniyor.

Bu 43 silaha ek olarak Bohemia'nın yıllar önce duyurduğu yaklaşık 10 tane daha ateşli silah da yine kenarda bekliyor. Oyun dosyalarında senelerdir yer alan bu silahları da bir türlü göremedik. "Biraz sabret Yasin, ekleyecekler işte" diyorsanız da aylardır beklediğimizi hatırlatmak isterim. Kaldı ki Bohemia'nın ne kadar ağır çalıştığını *DayZ*'yi oynayanlar çok ama çok iyi biliyorlar.

Ha, bu arada silahların ışıklandırmasında da çeşitli hatalar var ve karakteriniz birkaç saniye boyunca nur topu gibi parlayabiliyor. Düşmanlarınıza nerede olduğunuzu belirtmek için ideal bir yöntem.

Üs kurmak sadece bir hayal... Her şey her an silinebilir

DayZ'nin temel ögelerinden biri de kendi üssünüzü kurmak ve bölgenizi sağlama almak, ama 1.0 sürümüyle birlikte oyunun kalıcılık modülü de zarar görmüş durumda. Oynadığınız sunucu çökerse %5 ihtimalle sunucu tamamen sıfırlanıyor. Yani günlerinizi verdiğiniz, duvarlar ördüğünüz, barikatlar kurduğunuz üssünüz bir anda puf olup gidiyor. Üstelik Bohemia bu sorunu bildiği halde, oyuncuların isyanına "sunucularda kalıcılık sıkıntıları olduğunu biliyoruz ama 1.0 için çıkış tarihini çoktan belirledik, değiştirmeyeceğiz" diyerek yanıt verdi.

Sadece %5 ihtimal deyip geçemiyoruz da zira sunucu performansları gerçekten kötü. Bir sürü farklı hatadan dolayı sunucular çökebiliyor. En sağlam ve popüler sunucular bile günde 2-3 defa çöküyorlar ve er ya da geç bu silinmelerden nasibini alıyorlar.

Bu silinmeler sadece üsleri de değil her şeyi etkiliyor. Zulaladığınız her şey yok oluyor. Oyunda bir aracı tamir edip çalışabilir hale getirmek büyük bir zahmet ve oynadığınız sunucuda silinme yaşanırsa geçmiş olsun, saatlerinizi verdiğiniz o araba da yok oldu demek.

Araçlardan bahsetmişken...

Oyunda daha önce de pek fazla araç yoktu ve her aracın kendince sıkıntıları vardı. Ancak en azından beş farklı motorlu araç mevcuttu ve çeşitlilik sunuyorlardı. Şimdiyse sadece mavi bir Lada›mız var, diğer araçlar hâlâ yeni oyun motoruna aktarılacak. Bununla birlikte yerinizde olsam araç tamir etmekle de çok uğraşmazdım. Zira tekerlekleri elde taşımak zorundasınız ve tekerleği elinize aldığınızda hafif tempoyla bile koşamıyorsunuz.

Haydi tamir ettiniz diyelim, tamir ettiğiniz araba Harry Potter evreninden kaçmış olabilir. Arabalar bazen kafalarına göre bug'lanıyor ve gökyüzüne doğru taklalar ata ata kayboluyorlar. İçinden zamanında çıkıp atlamazsanız geçmiş olsun. Tek kaçışınız yüksekten düşerek intihar etmek.

Sağlık sistemi bozuldu, tarım ve avcılık yok oldu

1.0 güncellemesiyle *DayZ*'yi diğer tüm oyunlardan ayıran sağlık sistemi de vurgun yedi. Artık kemik kırılmaları olmadığı gibi kanamalar da tutarsızlaştı. Sekme ve topallama geldi ancak karakterler artık ışık hızında iyileştiği için sadece çatışmalarda anlık fark yaratıyorlar.

Oyunun bir diğer önemli parçası da tarımcılıktı. Özellikle rol yapma sunucularında tarım büyük önem taşıyor. Hele ki oyunun aslen "hardcore ha-



Her şeye rağmen klasik "arkadaşlarla çok eğlenceli" önermesi DayZ için de sonuna kadar geçerli.







yatta kalma" macerası olduğunu düşünürsek tarım olmazsa olmazlardan biri. Ancak yarım seneden fazla bir süredir tarım da oyunda yer almıyor. Bu kadar eksik varken onu ne zaman düzeltirler bilemiyorum tabii.

Bir diğer önemli besin kaynağı olan avcılık da şu an için rafa kalkmış durumda. Hayvan sürüleri 1.0'a biraz geç de olsa eklendi ancak öldürdüğünüz her zombiden konserve yemek çıkıyor. Sahildeki evlerde bile sık sık yemek bulabiliyorsunuz. Her üç beş ağacın altında elmalar, armutlar var. Kısaca *DayZ*'yi *DayZ* yapan hayatta kalma elementi uzun bir süredir sadece yapay zekâsı bozuk zombiler ve diğer oyuncularla limitlenmiş durumda.

Zombiler bildiğiniz gibi...

DayZ'nin bir diğer ana sıkıntısı da zombilerinin aşırı derecede kötü durumda olması. Gerek görsel olarak gerekse yapay zekâ olarak yerlerde sürünüyorlar. Bu beş sene içerisinde gelişmeler tabii ki oldu ama oyuncuyu tatmin edecek gelişmeler değillerdi. Hatta bu süreçteki tek gerçek gelişme zombi modellerindeki oldu.

Kötü programlanmış durumdalar ve sunucu performansı düştükçe zombilerin hareketleri de ağır çekime geçiyor ve bir noktadan sonra sadece süs haline geliyorlar. Oyuncuları görüp tepki veriyorlar ama hareket etmiyorlar diyeyim. Sunucu performansı iyiyken nispeten sıkıntı yaratıyorlar, dikkatsiz olursanız birkaç zombi anında işinizi bitirebilir. Bu kısmı kulağa hoş gelse de önlerinden eğilerek geçerseniz sizi görmüyorlar bile. Keza size saldırdıklarında da animasyonları o kadar kötü ki bu zombilerle savaşmak keyif vermiyor. Kısaca zombilerle savaşmak istemiyorsunuz çünkü bu tecrübe size keyif ve tatmin vermiyor, sadece başınız ağrımasın diye onlarla uğraşmak istemiyorsunuz. Zombilerin sesleri de pek korkutucu ya da gerici değil, aksine sinir bozucu ve üzücü derecede komik. Ha hâlâ zaman zaman kapılardan ve duvarlardan geçebiliyorlar ama eskisi kadar sık değil. Bu da bir gelişme, değil mi?

Bu arada öyle çok da zombi yok zaten. 255 kilometrekarelik haritada toplamda 500 tane falan zombi var efendim. Hani öyle sürü halinde gezmiyorlar. Mod günlerindeki gibi yüzlercesini tek bir kasabada görmüyorsunuz. Ateş ederken iki kere düşünmek zorunda kalmıyorsunuz ne yazık ki. Zombi sayısını artırmak tabii ki çok basit ancak bu sayı arttıkça sunucu performansının dibi gördüğünün altını çizeyim.

Yine bir diğer sıkıntı da çevredeki zombi sayısına bakarak kasabalarda başka oyuncular var mı yok mu anlayabiliyor olmamız. Her kasabada kendiliğinden birkaç zombi oluyor, ancak o bölgede başka oyuncular varsa onların sayısına göre zombi sayısı da artış gösteriyor. Haliyle bir kasabayı uzaktan kesip "hmm burada birileri var" diyebiliyoruz.

Mermiler düşmanların içinden geçiyor...

DayZ'nin sıkıntıları tabii ki bunlarla da bitmiyor. 4 yıllık deneme-yanılma yöntemleriyle sağlanan silah dengesi aylardır bozuk. Oyunun hasar tespitinde de çok büyük sıkıntılar var. Mermiler düşmanların içinden geçebiliyor. Kafa, kollar ve bacaklar zaman zaman bug'lanıyor (hatta bu hatayı tetiklemek de çok kolay) ve düşmanlarınızı bu noktalardan vurduğunuzda mermiler hiç hasar vermeden devam ediyorlar. Oyun motoru kimi zaman kafadan vurulmaları da bacak ya da koldan vurmuş gibi sayıyor. Yakın mesafeden rakibinizi keskin nişancı tüfeğiyle kafadan vursanız bile mevzubahis kişi seke seke kaçabiliyor.

Saydıklarım da sadece diğer oyunculara karşı geçerli değil üstelik. Mermiler bazen zombilerin ve ormandaki diğer vahşi hayvanların da içinden geçiyor. Üstelik bu nadiren olan bir sıkıntı da değil hani, *DayZ* geliştiricilerinin yaptığı son iki canlı yayında binlerce oyuncunun gözü önünde de gerçekleşti.

8 bin küsür saat oynayıp oyunu eze eze bitirememişsin diyenler olacaktır. Benimkisi sevgi-nefret ilişkisi haline geldi sevgili okur. Buna ek olarak DayZ'nin sunabildiği şeyleri sunabilen başka bir oyun ne yazık ki yok.



Mod desteği geldi gelmesine, ama...

Bohemia'nın oyunlarını genelde mod desteği kurtarır. Arma serisini ayakta tutan da modculardı, nitekim *DayZ* de ilk başta bir oyun moduydu. Hatta bugün en çok oynanan battle royale'lerin atalarından biri Arma 2: DayZ modudur.

Geç olsun güç olmasın dedik ve senelerce mod desteğini bekledik. Ancak Bohemia'nın paylaştığı modlama araçları hem modern olmaktan oldukça uzaklar hem de pek stabil değiller ve sıklıkla çöküyorlar. Bununla kalsa yine iyi, güç bela güzel bir modu tamamladınız diyelim. Oyunun başlatıcısı (launcher) bozuk olduğu için modları elle yüklemeniz gerekiyor. Modların yüklü olmadığı sunucularda da çeşitli sıkıntılar yaşayıp sunucudan atılma ihtimaliniz var.

Peki hiç mi güzel yanı yok?

Bu kadar gömdüm, ettim ancak bu oyun her zaman bu kadar kötü değildi. İtinayla belirttiğim üzere uzun bir süre doğru yolda ilerlerken (her ne kadar bunu ağır bir şekilde yapıyorduysa da) bir anda neredeyse her şey kötüye gitti.

Öncelikle *DayZ*'nin artık eski sistemlerde bile akıcı bir performans sunabildiğini, oyunun iyi bir şekilde optimize edildiğini rahatlıkla söyleyebilirim. 2008 yılında aldığım dizüstü bilgisayarımda bile en düşük ayarlarda 30-45 arası fps alabiliyorum. Bununla birlikte oyun en yüksek detaylarda bile öyle ahım şahım grafiklere sahip değil zaten. Evet modellemeler harika ancak genel olarak grafikler çağın biraz gerisinde. Tabii *DayZ*'nin kendi içinde inanılmaz güzel sahnelere ev sahipliği yaptığı görseller de çıkmıyor değil, hakkını yemeyeyim.

Her ne kadar şu anki sürümde hayatta kalma kolaylaştırılmış olsa da bugün hâlâ hiçbir oyun *DayZ*'nin zorlu hayatta kalma koşullarını yakalayamıyor. Oyunun sunduğu özgürlük ve çeşit çeşit oyun tarzı da cabası. Karakterinizin hayatta kaldığı süre arttıkça ona daha çok bağlanıyorsunuz, badireler atlattıkça onunla bir olmaya başlıyorsunuz. Bu noktada rol yapma ve PvP karışımı sunucularda oynamanız size bambaşka tecrübelerin kapılarını açıyor. *DayZ* Underground isimli bir sunucuda yaklaşık üç yıldır aynı karakteri oynuyorum. Düşmanlarım bir gün beni yakalayıp infaz ederler diye nice zaman onlara ateş etmek yerine önümden geçip gitmelerine izin verdim. Zira bu karakterin hikayesine yıllarımı vermişken, onun hayatını sırf birkaç kişiyi öldürmek için riske atamazdım. "The Red Wolf"'un hikâyesinin sonu basit bir çatışma olamazdı.

Oynadığınız sunucunun süregelen bir hikâyesi olması bu tecrübelerinizi daha da anlamlı kılıyor. Tabii bu noktada İngilizce bilmek önemli, çünkü Türkiye merkezli rol yapma içeren bir sunucu yok.

Binlerce saatlik oyun süresine sahip olmanıza rağmen en ummadık anda yüzlerce metre uzaktan vızıldayarak gelen bir mermi bir anda kalbinizin güm güm atmasına sebep olabiliyor. Eliniz ayağınız birbirine dolaşıyor. Resmen canınızın derdine düşüyorsunuz. Bütün saçmalıklarına rağmen bu hissi *DayZ* gibi yaşatan da lanet olsun ki yok işte.

BİRAZ IŞIK

Oyunun gece saatleri zifiri karanlık oluyor, ancak burda da ipler biraz elden kaçmış gibi. Zira karakterlerimizin gözleri karanlığa alışmıyor ve ışık kaynakları da önlerini bile aydınlatmaktan acizler. Hatta kafa ışığı önümüzü değil arkamızı aydınlatıyor.



- Her şeye rağmen zombi dolu bir dünyada en zorlu hayatta kalma mücadelesi
- Optimizasyonu oldukça iyi, bu çapta bir oyun için zor bir başarım
- Her hayat başka bir macera, başka bir hikâye
- Oyunun haritası takdiri hak ediyor

–

- Zombilerin ve hayvanların yapay zekâsı kötü durumda
- Silah çeşitliliği çok az
- Oyunun kalıcılık modülü bozuk olduğu için şu an üs kurmak anlamsız ki üs kurmak DayZ'nin yapı taşlarından biri
- Mermiler düşmanların içinden geçebiliyor, hedefi bulan mermiler de yanlış bölgeye hasar verebiliyor
- Oyunun başlatıcısı düzgün çalışmadığı için modları elle yüklemek gerekiyor
- Sadece bir araç var ve o da kendi kendine havalara uçabilen bir ölüm tuzağı
- Harita ne kadar muhteşem olsa da içerik eksik olunca boş hissettiriyor

4+



Son Karar

İçeriklerin neredeyse hepsi kısıldı ve elimizde bomboş, amaçsız, hata dolu bir oyun kaldı.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** Bohemia Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 100 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-135-dayz


9
11
8
13
7
10
6
4
5
3
2
1
13
12

DAYZ LOOT REHBERİ

DayZ'nin haritası Chernarus ziyadesiyle büyük (255 km²).Oyuna yeni başlayan oyuncular için aşılması gereken en büyük eşik bu devasa haritada kaybolmamak ve hayatta kalmayı sağlayacak eşyalara mümkün mertebe çabucak ulaşabilmek.

İlk yapmanız gereken şey haritada nerede olduğunuzu tespit etmek, biraz yemek ve su bulup haritanın iç kesimlerine doğru ilerleyerek silahlanmak efendim. Bolca cephane ve askeri seviye silahlar bulmak istiyorsanız haliyle ziyaret etmeniz gereken yerler de askeri bölgeler olacak. Oyundaki ana askeri bölgeleri harita üzerinde bazı tavsiyeler eşliğinde paylaşıyorum.

1. Balota

Tehlike/Eşya: Yüksek/Düşük

Sahile oldukça yakın olması sebebiyle bolca oyuncu barındırabiliyor. Özellikle güney bölgelerinde oyuna başlayanların ilk durak noktalarından biri. Bu sebeple Balota'da eşya bulmak da biraz zor.

2. Pavlovo

Tehlike/Eşya: Yüksek/Yüksek

Pavlovo Kasabası'nın hemen yanındaki bu askeri üste bir sürü ordu binası ve bir de hastane bulunuyor. Güneyde doğanlar için popüler duraklardan biri. Üstelik askeri eşyaların yanı sıra medikal ihtiyaçlarımızı da karşılayabileceğimiz iki binaya sahip. Bolca zombi barındırması ve oyuncuların popüler duraklarından olması sebebiyle oldukça tehlikeli.

3. Zelenegorsk

Tehlike/Eşya: Yüksek/Yüksek

Chernarus'un en popüler şehirlerinden biri olan Zelenegorsk, polis karakollarından itfaiye binasına, hastaneden polikliniğe, elektrik merkezinden büyükçe bir askeri üsse kadar sayısız bina barındırıyor. Üstelik Balota-Pavlovo-Zelenegorsk üçgeninin de en büyük parçası. Burası aynı zamanda piyade mayınlarının en sık görüldüğü yerlerden biri. Loot'larken başka oyuncuların bıraktığı mayınlara dikkat.

4. Sosnovka

Tehlike/Eşya: Orta/Düşük

Zelenegorsk'un biraz kuzeyinde kalan bu askeri kampta sadece birkaç çadır var. Ancak oyunun en popüler şehirlerinden birinin kuzeyinde olması ve helikopter enkazlarının arasında yer alması sebebiyle sık uğranan bir nokta. Sosnovka'yı ziyaret edecekseniz bir arkadaşınızı gözcü olarak bırakmanızı öneririm.

5. Green Mountain

Tehlike/Eşya: Orta/Orta

Chernarus'un en yüksek noktasını içeren Green Mountain, aynı zamanda oyunun efsanevi bölgelerinden biri. Zombi hastalığının buradaki askeri üsten yayıldığı düşünülüyor. Doğma noktalarından uzak olması ve çok askeri bina barındırmaması sebebiyle tehlike oranı ortalama diyebiliriz. Zaten teçhizat olarak da aman aman şeyler çıkmıyor.

6. Myshkino

Tehlike/Eşya: Yüksek/Orta

Güncellemelerle ebatı küçültülen Myshkino Askeri Kampı her şeye rağmen en tehlikeli bölgelerden biri. Zira bu askeri kamp kocaman bir açıklıkta ve dört bir yanında ağaçlarla dolu tepeler var. Haliyle keskin nişancılar ve haydut grupları için ideal pusu noktaları say say bitmiyor. Burada çok fazla eşya da çıkmıyor aslında.

7. Veresnik

Tehlike/Eşya: Yüksek/Yüksek

NWAF gibi ateşli bir bölgeye komşu olması ve askeri mühimmatla dolu olması sebebiyle en sık uğranan noktalardan biri. Risk/ödül oranı yüksek. Buraya girip de silahsız ve mermisiz çıkmanız oldukça düşük bir ihtimal.

8. NWAF

Tehlike/Eşya: Çok Yüksek/Çok Yüksek

NWAF'ta sayısız askeri bina, askeri sığınak, ordu çadırları ve medikal binalar var. Adeta bir loot cenneti. Bu sebeple tahmin edebileceğiniz gibi burada oyuncu da eksik olmuyor. Dolu bir sunucudaysanız ve bu bölgede uzun bir süre çatışma sesi duymadıysanız bilin ki biri sizi izliyor. Tabii NWAF o kadar kocaman ki bu bölgede üç-dört tane grup aynı anda yer alsa bile birbirlerini es geçebiliyorlar. Ekibinizde iyi bir gözcü ve keskin nişancı barındırmıyorsanız NWAF size göre bir yer değil.

9. Tisy

Tehlike/Eşya: Çok Yüksek/Çok Yüksek

Oyunun en büyük askeri üssü. Aynı zamanda Kuzey Askeri Kontrol Noktası'na yakın olması sebebiyle buradan eliniz boş dönmeniz imkânsız. Tabii doğma noktalarına da alabildiğine uzak olduğu için oyuncular buraya pek sık uğramıyor. Tisy tıpkı NWAF gibi en tecrübeli oyuncuların pusular kurduğu ve çatışmalara girdiği bir yer. Acemi oyuncular içinse ilk mermi sesiyle bir anda cehenneme dönüyor. Burada sessiz sedasız eşya toplayabilirseniz ihtiyacınız olan her şeye fazlasıyla sahip oluyorsunuz.

10. Stary Sobor

Tehlike/Eşya: Çok Yüksek/Düşük

Haritanın merkezi noktalarından biri olan Stary Sobor şehrinde yer alan bu minik askeri kamp en alevli bölgelerden biri. Zira hem bir askeri üsse sahip hem de merkezi bir bölge olduğu için burada bol bol oyuncu yer alıyor. Üstelik pek çok askeri bölgeye de o kadar yakın ki orada başlayan çatışmalara kulak misafiri olabiliyorsunuz. Askeri üs de popüler bir durak noktası olduğu için buraya ilk gelen siz değilseniz pek bir eşya bulamıyorsunuz. Ancak şehir her daim loot'lamaya değer.

11. Kamensk

Tehlike/Eşya: Yüksek/Orta

Kuzey merkez bölgesinde yer alan bu askeri üs bolca çadıra ve kocaman bir askeri merkez binasına ev sahipliği yapıyor. Tabii kuzeydeki doğma bölgelerine fazlasıyla yakın olması sebebiyle popüler bir durak. Üstelik çevresi orman, pusuya düşmeniz işten bile değil.

12. Prison Island

Tehlike/Eşya: Düşük/Çok Yüksek

Hapishane Adası askeri mühimmat bulmak açısından adeta bir cennet ancak buraya seyahat etmek de bir o kadar büyük işkence. Öncelikle 10 dakikalık yüzme mesafesi nedeniyle sırılsıklam olup hastalanma riskini göze alıyorsunuz. Üstelik DayZ'de soğuk algınlığı salgın bir hastalık, yani grip olursanız bunu etrafınıza taşıyorsunuz. Eh, adaya da sizden önce gelmiş birileri varsa keklik gibi sizi suda avlıyorlar. Bu yolun bir de dönüşü var tabii. İki defa ateş yakacaksınız ve karakterleriniz yorulduğu için yemek yiyip su içecekler. Nereden baksanız en az bir saatinizi çeşitli ıvır zıvıra harcamış olacaksınız. Üstelik adada temiz bir su kaynağı da bulunmuyor.

13. Batı ve Güneybatı Askeri Kontrol Noktaları

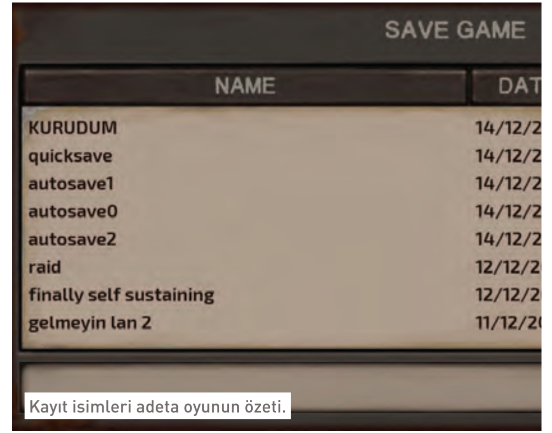
Tehlike Seviyesi: Yüksek
Eşya Bulma Oranı: Yüksek

İki kontrol noktası da hem sivil hem de askeri olarak oldukça doyurucular. Bununla birlikte tüm popüler bölgelere de bir o kadar yakınlar. Tahmin edebileceğiniz üzere nice oyuncu burada pusuya düşüp can veriyor.



Aç hayvanı evde bırakmak.


Morrowind'i hatırlayanlar?



Kayıt isimleri adeta oyunun özeti.

KENSHI

Özgürlüğün bedeli

İPEK ATAM

Tam 12 sene üzerinde çalışılmış bir oyunu anlatmaya çalışacağım sizlere. İlk 6 sene, Chris Hunt'ın oyun üzerinde tek başına çalışmasıyla geçmiş üstelik. Sonrasında ufak bir ekiple yapımına devam edilen oyun 4 sene erken erişimde kaldıktan sonra nihayet bu ay tam sürüme ulaştı.

Kenshi oynaması da anlatması da zor bir oyun. Beni hem zorluğuyla hem de teknik sorunlarıyla yordu, sinirlendirdi, ama başından kalkasım da gelmedi. Sinirlendikçe oynadım, oynadıkça sinirlendim. Zorluğuna ayrıca değineceğim ama teknik sorunlar şöyle: Çökmeler, uzun yükleme süreleri, kamera ve yön bulma sorunları, kaplamaların geç yüklenmesi... Ama bu kadar büyük ölçekli bir oyunu sadece bir avuç insanın yaptığını düşündüğümde de bunları eleştirmeye içim elvermiyor.

Oyun tam olarak bir "türlerin karışımı." Açık dünya RYO, GZS, hayatta kalma, mikro yönetim gerektiren simülasyon, hepsi bir arada. Herhangi bir hikâye yok, kendi hikâyenizi kendiniz yaratıyorsunuz. İnsan dışında oyunun kendi evrenine özgü 3 farklı ırkın ve birçok fraksiyonun bulunduğu koskoca bir dünyada (harita çok büyük) dımdızlak başlıyorsunuz. Ne yapacağınız hakkında hiçbir fikriniz yok. Oyun size temel eğitimler dışında hiçbir şey söylemiyor. Keşfedecek ve ne olmak isterseniz o olacaksınız *Kenshi*'de. Hırsızlık yapmak, köleleri kurtarmak, ticaret yapmak, bir yere yerleşerek üs kurmak ve bu üssün mikro yönetimiyle uğraşmak, göçebe olup tüm haritayı dolaşmak, fraksiyonlarla anlaşmak ya da düşman olmak... Hepsi size kalmış. Ben yan sayfada sancılı üs kurma maceramı anlattım mesela ama siz çok daha farklı şekilde oynayabilirsiniz ve her şekilde hikâyeniz benimkinden farklı olacaktır. Oyunun sunduğu özgürlük gerçekten saygı duyulası.

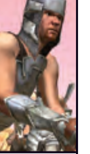
Atmosfer biraz *Fallout* (hatta arayüz de ilk

Kenshi'nin orijinalliği, farklı oyun türlerinin basit ve zekice harmanlamış olmasından geliyor.

NASIL HAYATTA KALDIM?

İbretlik olaylar ve öneriler

Dımdızlak, güçsüz, fakir halde başladığım maceramda neler yaşamadım ki... Önce etrafta "Ee ne yapacağım ki?" diye koşturup önüme gelenle konuştum. Baktım bana katılmak isteyenler var ama bunun için en az 3000 Cats (evet para birimi) istiyorlar. Nasıl para kazanacağıma dair hiç fikrim yok. Öyle klasik görev alma gibi şeyler de yok çünkü. Biraz araştırdım, başlarda en kolay para kazanma yönetiminin madencilik olduğunu öğrendim. Bayağı grinding istiyor ama hırsızlıktan iyidir. Şehrin yakınındaki bir yerde bakır kazmaya başladım. Fakat bir anda etrafımda bir sürü aç haydut belirdi, "Bunlar kim ki?" dememe kalmadan daldılar. Hop, F9 (quickload). Gittim tekrar başladım kazmaya, üstümde yer kalmayıncaya dek topladım, sattım, iyi para geldi. Belli ki bu bayağı tekrarlanacak. Hemen yanıma birini aldım, bu sefer iki kişi kazıyor ve kârı artırıyoruz. →



→ Ama gece vakti yine geldi aç haydutlar. Ağzımızı burnumuzu kırdılar, ölü taklidi yaptık, sürüne sürüne kaçtık ama hayatta kaldık. Sonra anladım ki arada dayak yemek iyiymiş. "Öldürmeyen şey güçlendirir" mantığıyla, dövülmek dayanıklılığı artırıyormuş. Siz de ekibinizle beraber bol bol dayak yiyeceksiniz zira Kenshi bir dayak yeme simülasyonu aynı zamanda. Demem o ki her dayakta eliniz F9'a gitmesin, bırakın dayak yiye yiye güçlensinler.

Ekibi üç kişi yapıp biraz da kendime güvenim gelince "üs kurayım" dedim. Hata. Normalde bu tarz oyunlarda üssünüzü kurarsınız, oyun savunma yapabilecek duruma gelmeniz için zorluk seviyesine göre size biraz zaman verir, değil mi? Kenshi'de değil. Daha ilk çiviyi çaktığınızda haritada orası sizin üssünüz olarak işaretleniyor ve düşmanlar gelmeye başlıyor. Zira "artık rahat ederim" diyerek ufacık kulübemi ve araştırma masamı kurmuştum ki geldiler. Şehre doğru kaçtım bekçilere güvenerek ki her türlü savaş için en iyi yol bu. Yemeğe ihtiyacınız olduğunda da şehrin yakınında gezen hayvanlara saldırıp bekçilere koşabilirsiniz. Sonrası cesetlerden ganimet toplama. Kenshi'de oyuna uzun saatler gömüp iyice güçlenmedikçe her şey sizi öldürecek, üstünüzde görece iyi bir zırh olsa da. Demem o ki, üs kurmayı çok sonralara bırakın. Önce bir şehirden en ucuz yapıyı satın alın, burada sürekli araştırma yapın ve deri zırh imal etmeye başlayın. Bunu hep aynı karakter yapsın, zırh imalatı yeteneği arttıkça daha kaliteli zırhlar imal edecek ve bunlar iyi para edecek. Bakır toplamaya da aynı şekilde devam tabii, yemek ve yapı malzemeleri alabilmek için. Ayrıca eğitim de aşırı önemli. Bir an önce hedef kuklası yapın ve herkesi çalıştırın. Aynı şekilde üssünüzü savunmak için ok taretleri yapmanız, bunları kullanacak adamlara da taret antrenmanı yaptırmanız gerekli.

Böyle böyle üssümü kurmaya hazırlanırken bir hayvan alayım dedim, yavru bir köpeğimsi yaratık aldım beni korusun diye (evet hâlâ çok güçsüzdüm). Hata. Hayvan, insanlardan 2 kat hızlı acıkıyor ve sürekli yiyor. Şehrin içinde tarla yapılamadığından yemek üretimim de henüz yok, sürekli gidip yemek alıyorum, hayvana yemek yetişmiyor. Tüm hayatı açlıktan bayılarak geçti hayvanın. Kedilerimden birinin adını verdiğim için bir kenara da atamadım. Yani yemek üretimini halletmeden hayvan almayın, yazıktır.

Yeteri kadar materyal toplayıp, bataklığın sınırında bir yerlerde üssümü kurmaya gittim. Bu sefer kendime güvenim tamdı. Önce duvarları ve taretleri yaptım. Ama taretlerin başındaki adamlar hâlâ düzgün vuramıyordu ve gelenler koca kapıyı kırıp herkesi dövüyordu. Ayrıca yemek düzeneğimi kuracak kadar malzemem de yoktu. Acele etmiştim. Bir süre daha şehirdeki ufak binama dönüp biraz daha güçlenmeye karar verdim (oynama saati: 28).

Ve 42. saat itibarıyla artık ufacık da olsa kendi kendini çevirebilen bir üssüm var. Ama inanmazsınız, düşman kalabalık gelirse hâlâ ağzımı yüzümü dağıtıyor. Daha çok çalışmam gerekiyor (evet, hâlâ).



2 *Fallout*'u andırdı bana), biraz *Morrowind* havası veriyor. Ufak bir iki sulak alan dışında genellikle çorak ve kahverengi topraklarla, birbirinden tuhaf ve korkunç yaratıklarla, toz fırtınaları ve asit yağmurlarıyla dolu dünya. Bir yerden bir yere giderken, çeşit çeşit haydutla ya da uzun bacaklı örümceklerle (örümcek koymasanız olmuyor mu ya :/) karşılaşmak içimi sıkmayı ve beni ciddi ciddi germeyi başardı. Bu da atmosferin ne kadar başarılı olduğunun bir göstergesi.

Bacak önemli değil, hayatta kal yeter

Kenshi'nin uçsuz bucaksız topraklarında tek kişi takılabileceğiniz gibi yanınıza bir ordu kadar yandaş da toplayabilirsiniz. Kalabalık olmak size savaşlarda avantaj sağlasa da bu kalabalığı doyurmak için bol paranız veya yemek üretimi yapacağınız bir üssünüz de olmalı. Üs kurmak da öyle pek kolay değil (bkz. yan sayfa). Ama *Kenshi*'de hiçbir şey kolay değil zaten, sadece hayatta kalmaya çalışmak bile. Yandaşlarınız açlıktan bir deri bir kemik gözükecek, bacağından yaralanırsa yürüyemeyip sürünecek, kolundan yaralanırsa silah tutamayacak, hatta uzuvları da kopabilecek. Ama hayatta kalmak pahasına bunlara göz yumabileceğiniz zamanlar olacak, inanın.

Kenshi tamamen kendi istediğinizi yapacağınız bir oyun ama yine de bol bol Youtube'a, oyunun Wiki sayfasına ve Steam forumlarına başvurmanız gerekecek (çok sağlam bir oyuncu topluluğu ve mod desteği de var ayrıca). İçerik öyle zengin ki, Wiki sayfasına girdiğimde bir sürü farklı sekme açmış halde buldum kendimi hep. Bu içerik zenginliği, alabildiğine geniş harita ve oyunun size verdiği özgürlük birleştiğinde, 12 yıllık emeğin, henüz pek olgun olmasa da çok lezzetli bir meyve vermiş olduğunu söyleyebilirim. Evet teknik sorunlar can sıkıyor, grafikler çok eski, müzikler çok iyi olsa da ses kullanımı az. Ve on kere falan tekrarladığım gibi oyun sinir bozacak kadar zor. Ama bunlara rağmen *Kenshi* sizi başında tutmayı başarıyor çünkü atmosferi çok sağlam ve türleri çok iyi harmanlamış. Bütün mekanikler yerli yerinde ve sağlam işliyor. Zaten *Fallout* ve *Morrowind*'i hatırlatması bile oyunu sevmek için yeterli bir sebep. Şansınız bol olsun! (İhtiyacınız olacak.)

+
- Sunduğu müthiş özgürlük hissi
- Çok geniş harita
- Atmosfer başarılı
- Müzikler
- Mod desteği var

−
- Teknik sorunlar can sıkıcı
- Ses kullanımı sınırlı
- Canınızdan bezdirebiliyor

8+



Son Karar

Eski kafa ve zor oyun sevenler kaçırmasın. Grafiklere bakıp kaçanlar da mutlaka oynanış videosu izleyip bir şans versin.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Lo-Fi Games | **DAĞITIM:** Lo-Fi Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: kenshi.wikia.com

MUTANT YEAR ZERO *ROAD TO EDEN*

Bir domuz, bir ördek ve bir tilki cenneti bulmaya giderse...

CAN ARABACI

Bu ay yılın oyunlarını seçmece telaşının, *RDR2* mi yoksa *GoW* mu tartışmalarının arasında az daha kaynayıp gidiyordu *Mutant Year Zero*. Halbuki *XCOM*'un öncülük ettiği sıra tabanlı taktiksel strateji türüne kendince bir şeyler katmaya çalışan, ilginç bir yapısı var. Bir ördek ve bir domuzun başrolü paylaşarak Eden'ı aradığı başka kaç tane oyun sayabilirsiniz ki?

Aslen İsveç'in bağrından kopup gelen bir masaüstü sistemi olan Mutant'tan uyarlanan *MYZ: Road to Eden*, başrol payesini Looney Tunes'un daha karanlık versiyonundan çıkıp gelmiş gibi duran iki karaktere veriyor; Dux ve Bormin'e. Dux attığını çoğunlukla vuran ve her daim için-de bulunduğu durumdan şikâyet eden ördek kafasına sahip bir mutant. Bormin de Dux gibi bir mutant ama DNA'sının yarısını domuzlardan alıyor ve önündeki engelleri yıkarak düşmanlarına The Zone'u dar eden kalın bir deriye sahip. Aynı zamanda oyunun hikâyesinin de anlatıcılığını yapıyor.

Hayvanlarınızı güvenli yerlerde saklayınız

İnsanlığın yine kendi kendini yiyip bitirdiği bu karanlık gelecekte her yer karantina bölgeleri ve düşmüş medeniyetin yıkıntılarıyla bezenmiş durumda. Bir avuç insan ve mutantın bu karmaşa okyanusunun ortasında hayatta kalmaya çalıştığı Ark şehrine mensup karakterlerimiz de sıkça yıkıntıların arasına inip şehrin ihtiyacı olacak hurdaları, medeniyetin en azından titrek bir gölgesi olabilmemizi sağlayan ganimetleri bulmaya çalışıyorlar. Ancak her hikâyede ezelden beri süregelen rutin döngüyü kıran ve her şeyi değiştiren olaylar vardır ya, *MYZ*'nin olayı da Ark'ın önde gelen Stalker'larından biri olan ve ekibiyle birlikte birkaç gün önce sırra kadem basan Hammon'la birlikte gerçekleşiyor. Ark'ın lideri Elder tarafından Hammon'u bulmak üzere görevlendirilerek The Zone'a atılıveriyoruz ve dediğim gibi, bununla birlikte her şey değişiveriyor.



Ark'ta yapabileceğiniz şeyler ne yazık ki çok sınırlı. Bu ekrana sadece alışveriş yapmak ve silah modifiye etmek için döneceksiniz.



Artifact açıklamaları oyunun en eğlenceli ve öne çıkan kısımlardan biri. Aynı zamanda bunları topladıkça Ark'tan çeşitli güzel geliştirmeler de alabiliyorsunuz.



Eden Yol Rehberi

- Karakterlerinizi mümkün mertebe açıkta bırakmayın. Sürekli olarak bir siperin arkasında durmaya gayret edin ki düşmanın sizi vurma şansı azalsın.
- Eğer rakibi tek turda indiremeyecek gibiyseniz çeşitli yollarla yardım çağırmasını engellemeye çalışın. En basit (ve ucuz) yöntem Bormin'in Hog Rush yeteneğini kullanmak. Eğer yakınlarda kimse yoksa rakibinizi bir turluğuna sersemletip ekstra saldırı hakkı kazanabiliyorsunuz bu sayede. Robot rakipler için de EMP bombası inanılmaz işe yarıyor.
- Düşmanınız kendini siper arkasında sağlama aldıysa Knockback yaparak onu siper arkasından çıkartabilirsiniz. Shotgun ve çeşitli Knockback modları harikalar yaratabiliyor bu açıdan. Aynı şekilde bir karakterinizi kilitlemiş olan düşmanlar ya da indirdiğiniz rakibi diriltmeye çalışan robotlara karşı da bu taktiği kullanabilirsiniz.
- Çeşitli binalar ve çevre büyük ölçüde yıkılabiliyor. Bunu yararınıza kullanarak yüksekte konumlanıp avantaj almış düşmanları (binayı yıkmak suretiyle) aşağı düşürebilirsiniz. Aldıkları ekstra hasar da cabası... Ama dikkat edin, aynı taktiği size de uygulamaktan çekinmiyor yapay zekâ.
- Oyunun sonlarına doğru çoğu düşmanınız robotik olacak; hazırlığınızı ona göre yapın. Özellikle de MIMIR Z800'le karşı karşıya geldiğinizde yanındaki Z200'lerle hiç vakit kaybetmeden direkt Z800'e çalışın. Z200'lerin canı azalınca Z800'e koşup canlarını dolduruyorlar zaten; Z800'ü indirirseniz onunla birlikte yok oluyorlar. Vakit kaybettiğinize değmez.



Mutant Year Zero'nun *XCOM* türevlerinden ilk ayrıldığı yer, görev görev değil de istediğiniz gibi dolaşabileceğiniz haritalar üzerinden ilerliyor ve savaş sahneleri dışında gerçek zamanlı akıyor olması. Karakterlerin elinde yollarını aydınlatan feneri kapatarak daha gizli şekilde ilerleyip, uygun pozisyona geçtikten sonra pusu kurma seçeneğiyle savaş moduna geçebiliyorsunuz (ya da eğer dikkatsiz davranırsanız düşman sizi önce görüp saldırıya geçiyor; o zaman avantajınızı kaybediyorsunuz). Oyunun başından itibaren geçerli bu formül *MYZ*'nin gizlilik kısmının ön plana çıkmasını sağlamış ve gayet hoş da olmuş. Özellikle takımınızı susturuculu silahlarla donattınız mı tek tek yakaladığınız düşmanları kolay yoldan avlamak çok keyifli oluyor.

Ancak oyun özellikle başlarında sizi buna alıştırdıktan sonra susturuculu silahlarla tek turda avlayamayacağınız büyük rakipleri yavaş yavaş karşınıza çıkarmaya başlıyor ve zorluk bir anda büyük bir ivme kazanıyor. Hele ki oyunun üç zorluğunun Easy, Hard ve Very Hard olarak ayrıldığı düşünülürse Hard ve Very Hard iyice içinden çıkılmaz hale gelebiliyor (acı çekmeyi sevmiyorsanız otomatik kayıt alan ve öldüğünüzde kaydınızı silen Iron Mutant modunu denemeyi aklınızdan bile geçirmeyin zaten). Zira düşen hasar oranları sebebiyle düşmanların iyice kurşun süngeri haline gelmesi bir yana, Hard ve Very Hard'da savaşlarda aldığınız hasardan ancak Medpack kullanarak iyileşebiliyorsunuz. Medpack de öyle her köşe başında bulunmadığından… kazandığınız bütün kaynağı Medpack'e harcamaya hazır olun derim.

Mutant birliği

Siz The Zone'un derinliklerine daldıkça Bormin ve Dux'a başkaları da katılıyor; ilk iki karakterimize göre gayet daha insansı kalan mutantlar Selma ve Magnus'la göz bantlı bir tilki olan Farrow'un da katılabildiği ekip aynı anda maksimum üç kişiye izin veriyor. Yanınıza almadığınız karakterler sizi Ark'ta sakin sakin beklemeye devam ediyorlar -ki Ark'a da oyun görev tabanlı olmadığından istediğiniz an dönüp oradaki tek tük karakterlerle diyaloğa geçmek ya da ekipman ikmali yapmakta serbestsiniz. O açıdan herhangi bir kısıtlama yok.

Zaman zaman anlamsız bir yokuş haline gelen zorluğunu ve muhtemelen tekrar oynamaya teşvik etmeyecek kısa, lineer yapısını hesaba katmazsak genel olarak yaratıtığı dünya ve mekanikler tatmin edici *MYZ*'nin. Özellikle de geçmiş medeniyetlerin ve dünyanın kalıntılarına karakterlerin verdiği tepkiler bazen gerçekten eğlendirici olabiliyor. Sıra tabanlı taktiksel strateji türüne getirdiği yeni soluklar da kesinlikle takdire değer ama bir yandan oynarken sanki daha fazlası olmalıymış ama bir sebepten dolayı fena halde yarım kalmış ya da kısa kesilmiş hissi veriyor. Hikâyenin kaldığı noktadan devamının da gelmeye müsait olduğu düşünülürse umarım inşa edilmiş bu temelin üzerine daha da cilalanmış ve geliştirilmiş ikinci bir oyun ya da eklenti planlanıyordur diye düşünmekten kendimi alıkoyamadım.

Alternatifleri neler?

Oyunun sundukları yetmediyse ama yine bu tarzda bir oyun arıyorsanız bu aralar gayet güzel alternatifler var. Onlara da bir göz atalım.

Phantom Doctrine
Soğuk savaş döneminde geçen ve gizlilik, ajanlık konseptlerini öne çıkaran bir oyun. Eğer mutantlardan ve uzaylılardan baydıysanız güzel bir alternatif.

Phoenix Point
XCOM'un babası sayılan Julian Gollop'un yeni oyunu. Henüz çıkmadı ama 2019 içerisinde çıkması planlanıyor. Yine uzaylı yaratıklara karşı savaşıyoruz ancak oyunun bütün sistemleri çok daha detaylı ve kapsamlı. Heyecanla bekleyin!

Shadowrun Serisi
Shadowrun söz konusu olunca işin içine bolca RYO elementi de katılıyor. Cyberpunk, fantastik ve XCOM birleşimi kulağınıza hoş geliyorsa göz atın.

Pathway
Yine 2019 içinde çıkması planlanan bir başka oyun. Çok tatlı retro-piksel grafikler eşliğinde Indiana Jones-vari mezar ve hazine keşifleri yaparken bir yandan da dövüş sistemiyle XCOM tadı yakalayacak gibi duruyor.

XCOM 2
Özellikle de War of the Chosen ve Tactical Legacy Pack'le doruğa ulaştı. Hâlâ oynamadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz.



+
- Mutant dünyası ilgi çekici şekilde işlenmiş
- Karakterlerin seslendirmeleri ve diyalogları eğlenceli
- Pusu ve gizlilik mekanikleri türe güzel yedirilmiş
- Düşmanın burnuna namluyu dayadığınızda kaçırma şansınız olmuyor (XCOM'un kulağına küpe olsun)

−
- Fazla kısa ve zaman zaman yarım kalmış hissi veriyor
- Zorluk bazen çok anlamsızca hızlı tırmanıyor
- Ark'ta yapılabilecekler çok sınırlı
- Fazla lineer; muhtemelen ikinci defa oynamak istemeyeceksiniz

7



Son Karar

Sıra tabanlı taktiksel strateji seviyorsanız mutlaka şans verin ama daha iyi örnekleri ve gelişebileceği noktalar da var doğrusu.

XCOM'dan alışık olduğumuz sistem gizliliğe daha fazla ağırlık vererek elden geçirilmiş.



Obi-Wan görse yükseklik avantajını kullanmanızla gurur duyardı.



TÜR: Strateji | **YAPIM:** The Bearded Ladies | **DAĞITIM:** Funcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam), 99 TL (XBL), 159 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** mutantyearzero.wikia.com

Oyunun görselliği 1 metre çapında lolipopu içine bomba koyarak patlatmışsınız gibi.







SUNSET OVERDRIVE

Dördüncü duvarı 60 fps'de yıkmak

SABRİ ERKAN SABANCI

Bu konsol neslinde Microsoft'un herhalde en çok sıkıntı yaşadığı nokta konsollarına özel doğru düzgün oyunların azlığıydı. Çıkan çoğu Xbox One özel oyunu bir yıl kadar sonra PC'de, hatta PS4'te kendine yer edindi. Ancak bir isim vardı ki, şaşırtıcı şekilde marka adına yapımcı şirket sahip olmasına rağmen 4 yıl boyunca Xbox One'ın "gerçek" özel oyunlarından biri olmayı başardı. PlayStation için *Spyro, Ratchet & Clank, Spider-Man* gibi oyunları yapan Insomniac'ın bu neslin başında çıkardığı *Sunset Overdrive*'dan bahsediyorum, evet.

Halo 5 ve *Halo: Master Chief Collection* dışında tüm Xbox One özel oyunları gelmişti PC'ye ve ben ilk gelecek isimlerden birinin *Sunset Overdrive* olacağını düşünüyordum halbuki. Neyse, gel zaman git zaman en sonunda 4K çözünürlükle, 60 fps'yle PC oyuncuları da kavuştu *Sunset Overdrive*'a. Hem de isterseniz Steam'den veya Playstore'dan da alabiliyorsunuz, Microsoft Store'a özel değil.

Neler oluyor bu şehirde?!

Sunset Overdrive dediğim zaman aklıma direkt "eğlence" kelimesi geliyor. Saf eğlenceden oluşan bir oyun bu. Evet, oyunda bir hikâye var, karakterler var ancak bunlar bile eğlence faktörü. Mizah anlayışının etkisini oyunun diyaloglarından tutun şehirdeki detaylara kadar her noktada görebiliyorsunuz. Mesela her oyunda olan klasik "görünmez duvar" muhabbeti *Sunset Overdrive*'da gerçekten de var olan bir şey. Haritanın sınırına ulaştığınızda oyunun kötü şirketi olan Fizz Co.'nun özel olarak yaptırdığı görünmez duvara çarpıyorsunuz. Bunun yanı sıra özellikle diyaloglarda popüler kültürden alt kültüre (NeoGAF ve reddit gibi) kadar her şeye gönderme var. Kısaca klasik Insomniac oyunlarının mizah anlayışı *Sunset Overdrive*'da maksimuma köklenmiş durumda, bu oyunun kendi markaları olduğunu belirtmek istemişlercesine.

Yine diğer Insomniac oyunlarındaki gibi elinizin altında kullanabileceğiniz bolca silah var. Ayrıca bilgisayar port'una tüm ek paketlerin de dâhil olduğunu düşünürsek seçenekler daha da artıyor. Her ne kadar oynanış kendini tekrar etse de silahların neler yapabildiğini, özellikle Amp denilen ek yetenekleri taktığınızda daha da neler yapabileceklerini görmek için oynuyorsunuz.

Sunset Overdrive'ı piyasadaki diğer oyunlara göre eşsiz yapan kısmıysa parkur mekanikleri. *Jet Set Radio, Tony Hawk* ve *Spider-Man* oyunlarının neredeyse tüm mekaniklerini bir araya getirip harika bir sistem yapmış Insomniac. Şehirde arabanın üstünden zıplayıp elektrik tellerinin üstünden kayıp binanın duvarında koşup hemen altınızdaki mutant sürüsüne levyenizle dalmak burada anlatış şeklimden daha kolay ve akıcı bir şekilde yapılabiliyor. Bilgisayar port'unun 60 fps olması da en çok burada mutlu ediyor tabii.

PC'nin nimetleri

Bilgisayar port'u demişken, oyunun sistem gereksinimleri ortalama bir sekizinci nesil bilgisayar oyununun istediği kadar. Bazı ufak tefek, çok az da büyük hatalarla karşılaştım ancak çabucak yamalandı bunlar ben incelemeyi yazana kadar. Bunun dışında oyun bilgisayar oyuncularının isteyebileceği çoğu grafik ayarlarını bulunduruyor ama klavye ve fare ikilisiyle olmak biraz sıkıntılı yine de. Farenin kamera kontrolü sanki analog kontrol şekli fareye emüle edilmiş gibi hissettiriyor, o yüzden *Sunset Overdrive*'ı kontrolcüyle oynamanızı tavsiye ederim.

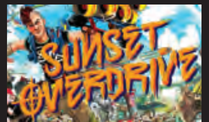
Sunset Overdrive benim bu nesilde en çok eğlendiğim ve sevdiğim oyunlardan biriydi. Xbox One'da hak ettiğini bulamadı maalesef ancak bilgisayara gelmiş olması bilgisayar oyuncuları için kaçırılmaması gereken bir fırsat. Zaten vaktinde *Spider-Man*'i Imsoniac'ın yaptığını duyunca çok iyi olacağından şüphem kalmamıştı, sonuçta *Sunset Overdrive*'da neler yapabileceklerini görmüştüm. Sizin de görmenizi mutlaka öneririm. Fiyatının uygunluğuna değinmeye gerek bile duymuyorum.



+
- Mizah anlayışı çok iyi
- Diğer Insomniac oyunlarını aratmayan ekipman çeşitliliği
- Görsel olarak hâlâ tatmin edici
- 60 fps'de animasyonlar harika görünüyor yahu

−
- Kıyafetlerdeki bazı hatalar ve glitch'ler
- Klavye-fare kontrol şeması sıkıntılı
- Xbox One'da bulunan çoklu oyuncu modu yok

8



Son Karar

Hikâyeyi, derinliği bırakın. Sizi saf oynanış ve eğlence bekliyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Insomniac Studios, Blind Squirrel Games | **DAĞITIM:** Microsoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 32,50 TL (Steam, Microsoft Store), 38 TL (Playstore), 49 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** sunsetoverdrive.wikia.com

UNDERWORLD ASCENDANT

15 cigabayt internetimi geri istiyorum!

GÜLHİS CANPOLAT

Ayrıca da vaktimi... Gerçekten nereden başlasam bilemiyorum. İlk olarak şunu belirtmeliyim ki ben *Ultima Underworld* serisini oynamadım, o nedenle bu seriye devam oyunu gibi gösterilen *Underworld Ascendant*'a başlarken de öyle nostaljik duygular içerisine falan girmedim. Bir beklentim yoktu. Bilerek de hakkında bilgi sahibi olmaya çalışmadım ki kendi fikirlerimi oluşturabileyim. Nitekim hakkında bildiğim tek şey iyi bir oyun olmadığıydı. Neyse, her şey o parıltılı kafanın rüyama girmesiyle başladı...

Sayın parıltılı kafanın bize anlattıklarına bakılırsa Typhon, Zeus'un onu kapattığı yeraltı dünyasından kaçtı kaçacak. Ve de onu durdurabilecek tek kişi biziz. Zeus'un yapamadığı işi biz nasıl yapacağız? Biz kimiz? Böyle hayalet gibi bir şeyin peşinden başımız döne döne, kontrolleri kavramaya çalışaraktan yürüyoruz. Bir portaldan geçip hoop! Başka yerlere. Burada başka yer tanımını fazlasıyla hafifçe kullanıyorum. Çünkü her yer aşağı yukarı birbirine benziyor ve sonuçta bu portalların olduğu yere geri dönüp duruyoruz.

Neler eksik neler...

Keşke burada neler var neler diye bir başlık atsaydım, kesinlikle çok daha kısa bir yazı yazmış olurdum. *Underworld Ascendant*'ın en büyük problemi oyunun tamamlanmamış hissettirmesi. Bitmiş ve piyasaya sürülmeye hazır bir oyundansa erken erişim için çıkmış yarım yamalak bir oyunu andırıyor.

Daha başlar başlamaz dikkatimi çeken ilk şey oyun içi fiziğin saçma sapanlığıydı. Bir şişeyi elinize alıyorsunuz, bırakayım derken fırlatıp atmışsınız gibi patlıyor. Kutuları kaldırıyorsunuz, sözde üstünde ağırlığı yazıyor ama sanki kuş gibi, zırt pırt savrulup duruyor. Elinizde bir şey tutmanıza rağmen yumruk atabiliyorsunuz. Bir şeyler tahtadan olduğu sürece yanabiliyor ama yanan şeyler patlayarak dağılıyor. Suya giriyorsunuz, çıkamıyorsunuz.

İlk başladığımda sağa sola vurunca efekt çıkıyor sanıyordum. Sonra ölünce anladım ki o benim kanımmış. Tüm bölümü baştan oynamak zorunda kaldım. Üzüldüm tabii.

Oyunun ilerleyen yerlerinde de bu durum pek değişmiyor. Zincirlere tırmanmak bir ayrı dert, eğilerek yürümeye çalışmak bir ayrı dert. Yüksek yerlere tırmanmak bir ayrı dert… Hiçbir açıklama yapmadan bir de elimize bir değnek tutuşturmuyorlar mı? Oh efendim her şey olduk! Kılıcımız var, okumuz var, büyümüz var ama hiçbiri oyuna ne bir fark ne bir eğlence katıyor.

Tabii bir de düşmanlar falan var. Adama iki adım ötesinden okla saldırıyorum, dönüp de bir bakmıyor acaba beni kim şişliyor diye. Yapay zekânın o "fark etme" menzili içine gireceksiniz, ancak o zaman. NPC'ler de bundan iyi değil. Üstüne tıkladığınızda belirli diyalogları veriyorlar, onun dışında da bir etkileşimleri yok. Tabii eğer NPC'lerin olduğu bölümlere gelmeden oyunu kapatmadıysanız.

Ne o? Oyundan çıkayım, belki sonra yine devam ederim mi dediniz? O zaman ilerlemenize hoşça kal deyiniz. Çünkü eğer bir bölümü bitirmeden oyundan çıkarsanız oyunu yeniden açtığınızda bölümün başına dönmüş olacaksınız. Sözde kaydetme yöntemi olan Gümüş Fidan da pek bir kaydetme sağlamıyor. Çünkü o da sadece oyunu oynadığınız sürece ilerlemenizi kaydediyor. Eğer bölümü bitirmeden çıkarsanız, tekrar bölümü en baştan oynamak zorundasınız.

Kaydetme sisteminin oyun motorundan, yani Unity'nin kısıtlamalarından kaynaklandığını söyleyenler var. Yine de daha iyi çözülemez miydi bu durum? Unity'de oyun yapan ilk insanlar mı bunlar? Bilemiyorum.

860 milyoon! Milyaar!! Sen bu parayı ne yaptın?!

Sonuç itibariyle bazı oyun konseptlerinin ne kadar uyumlu ya da başarılı olduğuna bakılmadan bir kavanoza konulup çalkalanmasıyla oluşturulmuş bir şey gibi *Underworld Ascendant*. Oynanışı eğlenceli değil. Hikâyesi sarmıyor. Kickstarter'dan aldığı 860.000 dolarlık bütçesi ve üzerinde 2015'ten beri çalışıldığı düşünülürse, bu parayı ve zamanı pek de düzgün kullanamadıkları ortada. *Underwold Ascendant* ancak birkaç büyük güncelleme sonrasında oynanabilir bir düzeye gelebilir. Belki.



- Müzikleri ve göze hoş görünen çevre tasarımları

—

- Oyun fiziği ve yapay zekâ
- Kaydetme sorunu
- Hikâyenin bir bütünlüğü yok
- Taktik, kişiselleştirme vs. gibi bir seçenek yok

3+



Son Karar

Belli ki insanların nostaljisini kullanmayı amaçlamış yarım yamalak bir oyun. Çok büyük güncellemeler gelirse, belki bir şans verilebilir.

Evet kapı bu haldeyken içinden geçemiyorum. Elimle de kıramıyorum o parçayı. İllaha ki mana dolacak, büyüleyeceksin.





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** OtherSide Entertainment | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-135-ua

ARTIFACT

Aa Valve yeni oyun yapmış! Acaba neden?

ALİ SEZGİN

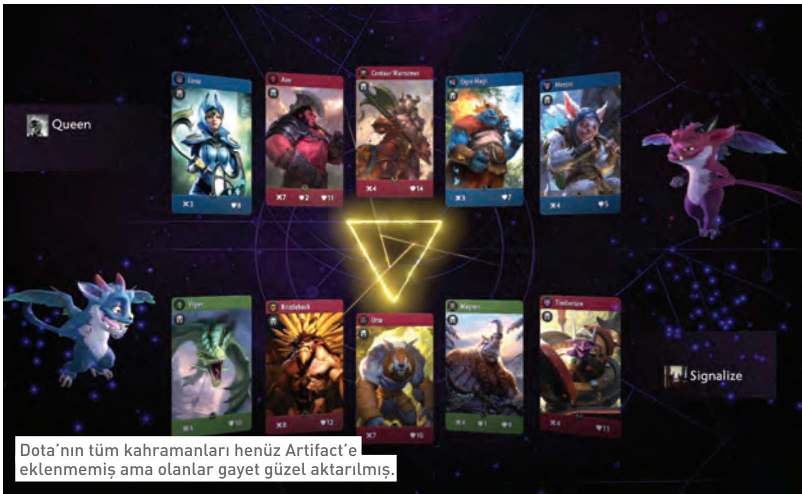
Dota'yı öğrenmek yaklaşık 3 günümü almıştı. Tam anlamıyla anlamam, neyin neden yapıldığını ve kararların önemini çözmemse 200 oyun saatini buldu. *Half-Life* ve *Dota 2*'nin yapımcısı Valve'ın her ne kadar yıllar sonra yeni bir oyun (*The Lab*'i saymazsak) çıkaracak olması beni heyecanlandırsa da, bunun hayatımda oynadığım en karışık oyunlardan biri olan *Dota*'yı baz alması beni biraz korkuttu doğrusu. Yine de *Dota*'yı düşününce insan ister istemez *Artifact*'in neden eğlenceli olacağını öngörebiliyor; anlamsız gelen mekaniklerin, küçük oyun detaylarının ve oyuncu davranışlarının tamamının bir uyum içinde olduğunu görmek eğer *Dota*'da olduğu gibi *Artifact*'te de eğlenceli olacaksa, oyunun ne kadar karışık olduğunun gerçekten hiç önemi kalmıyor. En azından ben *Artifact*'i alıp ilk oynadığımda aklımda bu düşünceler vardı.

Artifact, Dota'yı baz alan bir oyun ve oradaki kahramanlar, yetenekler ve mekaniklerin bir kısmı olduğu gibi oyuna aktarılmış. Nasıl *Dota*'da üç koridor varsa burada da oyun üç koridor üzerinden oynanıyor. Oyunu kazanmanın yoluysa basit: Ya koridorlardaki üç kuleden ikisini kıracaksınız ya da bir kule yıkıldıktan sonra çıkan Ancient'ı patlatacaksınız. Buraya kadar bahsettiklerim oyunun basit kısmı sayılır. Üç farklı koridor oyunda üç masa anlamına geldiği için, tek bir desteyle aynı anda üç oyun oynamak gibi bir durum söz konusu. Her koridoru kazanmaya çalışmak zaten mümkün değil çünkü olay biraz da yatırım yönetimi kafasına yaklaşıyor. Siz üç masaya da benzer kaynaklar ayırırken rakibiniz bunu tek veya iki masaya harcarsa kaçınılmaz olarak o kazanıyor. Eğer şimdiden kafanız karıştıysa sıkı tutunun çünkü işlerin daha da karışacağı dolambaçlı bir güzergâha giriyoruz.

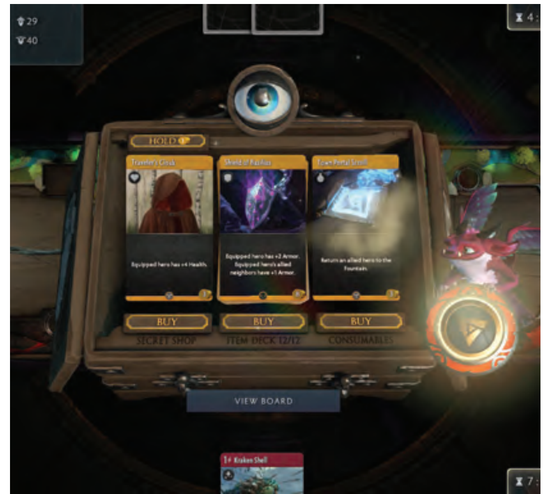
Artifact'te *Dota*'dan tanıyıp sevdiğiniz kahramanlar ve onların yetenek ve eşyaları var. Örneğin Axe seçerseniz onun Taunt'unu veya Beastmaster seçerseniz onun Primal Roar'unu kullanmak mümkün. Oyunun başında önceden belirleyeceğiniz üç kahramanı oyun alanına sürerken, sıralar geçtikçe buna iki kahraman daha dahil oluyor. Kahramanların renkleri, masada hangi kartları kullanabileceğinizle doğrudan alakalı. Yeşil bir kart olan Drow Ranger'ın olduğu koridorda kart kullanmak istiyorsanız, bunların yeşil olması gerekiyor. Olur da oyun esnasında koridorda kahraman olmazsa veya kahramanınız ölürse o eli boş geçmek durumunda kalıyorsunuz. Başka bir renge ait kahramanların kart ve büyüleriniyse ancak o renkteki bir kahraman koridorda hayattaysa kullanmak mümkün. Bu nedenle genel olarak iki farklı renk kullanan desteler son dönemde daha revaçta ancak çok çılgın üç renkli veya dört renkli desteler de gördüğümü belirteyim. Oyunda (şimdilik) toplamda dört renk var ve hepsi farklı temalar üzerinden ilerliyor. Rakibinizi nasıl bir stratejiyle dövmek istediğinize göre bir deste seçmeniz çoğu zaman yararınıza.

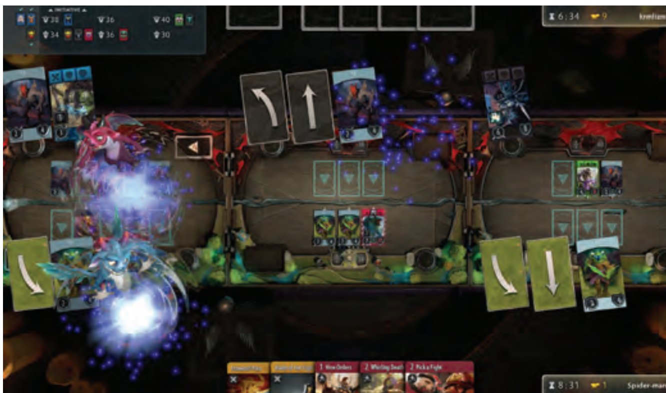
Şans faktörü minimumda

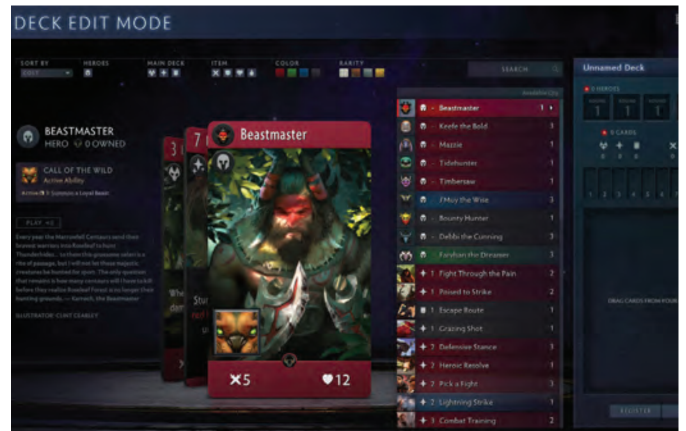
Çekilen kartların sırası dışında oyunda fazla rastgelelik yok. İki oyuncu üç koridorda da sırasıyla hamlelerini yaptıklarında bir el bitmiş oluyor. El sonunda dükkândan hem desteye eklenen silahları hem de gizli dükkânın deste dışı eşyalarını almak altın karşılığında mümkün. Oyunda eşyalar kahramanların hasar veya zırhını güçlendirebildikleri gibi, o koridora pasif bonuslar veren içeriklere de sahip olabiliyorlar. Örneğin kaybedilen bir koridora, üzerinde kule zırhı bonusu veren bir kahraman koyarak o kulenin zırh oranı kadar daha az hasar almasını sağlayıp zaman kazanmak mümkün.

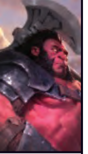


Dota'nın tüm kahramanları henüz Artifact'e eklenmemiş ama olanlar gayet güzel aktarılmış.




Her elin başında koridorlarda kimin nereye gideceği ve daha önemlisi kime vuracağı gösteriliyor. Aman kaçırmayın.



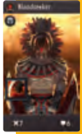






Geleceğimde Hangi Kart Var?

Artifact'te toplamda dört çeşit kart ailesi var. Bu kartlara ait kahramanlar ve özellikleri de rastgele seçilmiş sayılmazlar. Oyun tarzları ve özelliklerine göre hangi kartların nasıl etkilere sahip olduklarını bu listede bulabilirsiniz.



SİYAH KARTLAR Suikastçı sınıfı kahramanlar ve onlarla ilişkili kartlar. Bu destedeki kartların amacı, düşman kahramanları öldürüp koridorun kontrolünü almak. Bu destenin kahramanları genel olarak yüksek hasara ve az cana sahip.



MAVİ KARTLAR Daha çok büyücü diyebileceğimiz kahramanlara sahip. Bu destenin amacı koridordaki tüm birimlere büyü hasarı verip kontrolü ele almak. Mavi kahramanlar düşük can ve hasar gücüne sahip.



KIRMIZI KARTLAR Yüksek canlı ama az hasar veren kahramanlar kırmızı destede yer alıyor. Diğer yandan bu kahramanların çoğunun eşyalar ve özellikler yoluyla güçlenme şansı var.



YEŞİL KARTLAR Koridorlardaki creep ve minion'ları güçlendiren veya onlardan güç alan kahramanlar bu destede bulunmakta. Niyeyse bu işler her oyunda yeşil kartlara düşüyor. O da ilginç.

Büyü ve yetenek kartlarıysa enerji sistemine bağlı olarak çalışıyor. İlk turda iki oyuncu da dört manayla oyuna başlarken, her turda bu sayı bir bir artıyor. Her koridorda oyuncular sırasıyla kartlarını kullanırken bir oyuncu hamle yapmadan pas geçerse, diğer oyuncu aksiyonu başlatma hakkına sahip oluyor. Aksiyondan önceyse kimin neye ne kadar vuracağını görüp ona göre hamle yapıyor zaten oyuncular. Mana kullanmayan yegâne özelliklerse koridorlara eklenebilen bazı modifikasyonlar ve kahraman yetenekleri. Örneğin Tidehunter yüzde 50 ihtimalle karşısındaki karakterleri sersemletebildiği Ravage'ı 4 turda bir yapabiliyor.

Kafanızda ne kadar canlandırabildim bilmiyorum ama işte *Artifact* aşağı yukarı böyle oynanıyor. *Artifact*'in oynanışı konusunda hiçbir eleştirim yok, yaklaşık 30 dakika süren maçlar tam ayarında ve gerçekten taktiksel anlamda doyurucu, derin maçlar çıkıyor ortaya. Oyunda çok fazla mekanik ve etkileşim olsa da rastgele fazla içerik olmadığı için oynaması ve öngörmesi nispeten kolay sayılır. Biraz da kartları öğrendikten sonra rakiplerinizin neyin peşinde olduğunu ve ne yapacağını az çok anlar hale geliyorsunuz. Başlarda seviye sistemi yoktu ama yazının büyük kısmını baştan yazmama neden olan içerik güncellemesiyle birlikte hem kartlar dengelendi hem de oyuncuların en iyi olmak için durmaksızın oynayabileceği bir seviye, liderlik tablosu sistemi geldi.

En değerli kartım kredi kartım

Oyunla ilgili asıl sorun çoğu kişinin *Artifact*'e "Bir oyundan çok Steam Pazarı Simülatörü" yakıştırmasını yaptığı ödeme duvarı sorunsalında yatıyor. *Hearthstone* ve *Gwent* gibi benzer oyunlarda, maç yaparak veya belirli görevleri yerine getirerek yeni kartlar almak ve etkili bir deste yapmak mümkündür. Elbette oyunlar kaçınılmaz olarak sizi arada bir iki deste almaya zorluyor ancak bu yine de opsiyonel bir durum sayılır. *Artifact*'teyse para harcamadan deste yapmanın bir yolu yok. Ya Booster Pack'lerden gelecek rastgele kartlarla bir deste yapacaksınız ya da Steam Pazarı'ndan oyuncuların sattıkları kartları satın alacaksınız. *Artifact*'e 110 lira verdikten sonra bir o kadar da kartlara harcamaya hazır olmalısınız yani.

Neyse ki oyundan keyif almanın tek yolu deste toplamak değil, rastgele kartlarla Draft modunda deste yaparak da oynamak mümkün. Yani kendinize ait hiçbir bir kart olmasa bile başlangıçta verilen destelerin haricinde eklenen beş desteklik kartlarla üç galibiyetle sonlanan serilerde maçlara çıkılabiliyorsunuz. Normal modda ne kadar kazandığınızın önemi olmasa da Prize Play kısmında kazanma sayısına bağlı olarak desteler hediye eden maçlara girmek mümkün. Bunlar içinse elbette ücretli olan biletlerden alarak para harcamak gerekiyor. Sözün özü, *Artifact* alırsanız kartlar veya desteler için fazladan para harcamama ihtimaliniz çok az. Fiziksel kart oyunlarına aşina olan oyuncular bu durumu garipsemeyecek olsa da, özellikle bu türe dijital oyunlarla başlamış olanların asap bozukluğu yaşayacağını tahmin edebiliyorum.

Artifact, uzun soluklu oynamayı düşünüyorsanız ve cebinizde biraz para varsa, kesinlikle kaçırmamanız gereken bir kart oyunu. Benzerlerinden çok daha tatmin edici ve hepsinden önemlisi düşük seviyeli oyuncuları mutlu edecek "süper kartlar" veya rastgelelikle oyuncuları sıkmıyor. Eğer kafanızı meşgul ederken bedel ödemeye razıysanız, cebinizin ne kadar delineceğini çok da umursamıyorsanız aradığınız oyunu buldunuz demektir!

+

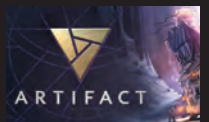
- Piyasadaki en doyurucu kart oyunu
- Dota ruhunu çok iyi yansıtmış
- Çok sayıda oyun modu



–

- Ücretsiz içerik çok sınırlı
- Kart oyunlarına aşina olmayanlara karışık gelebilir

7+



Son Karar

Tutar mı bilinmez ama Artifact'in elinde iyi bir deste var.

TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Valve | **DİJİTAL İNDİRME:** 110 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** artifact.gamepedia.com



EDGE OF ETERNITY

Aa bu ne, Final Fantasy mi?

ÖMER AKDAĞ

Diyelim ki *Final Fantasy* seviyorsunuz ancak "eskilerin grafikleri çok eski, yeni olsun, *FFXV* bak ne güzel duruyor" kafasındasınız. Öte yandan "ne o öyle gerçek zamanlı aksiyon falan, sıra tabanlı olsun" diyorsunuz. Ama kafanız da karışmış azıcık "sıra tabanlı olsun da şimdi eski *FF*'lerin sistemi de olmasın tam, böyle ne bileyim daha yenilikçi güzel bir sıra tabanlı olsun" istiyorsunuz. Ne istediğinizi pek bilmiyorsunuz kısacası. Hah işte o istediğinizi bilmediğiniz şey belki de *Edge of Eternity*'dir. *FF* esintilerini yadırgamayınız, stüdyonun adı bile Midgar Studio. Ne bileyim ben de stüdyo kursam adını Balamb koyarım herhalde.

Asker kaçağı

Güzel bir giriş yapıyor oyun. Archelites adında uzaylı bir medeniyet dünyaya gelmiş, ilk önce paylaşımcı yaklaşmış ancak sonradan taleplerini artırmış, en son kutsal kristalleri istediklerinde insanlar isyan etmiş ve savaş başlamış. Kullanılan biyolojik silah sonrası ortaya çıkan salgın da insanların en büyük dertlerinden biri. Adamımız Daryon bu savaştaki askerlerden biri ancak kız kardeşi Selene'den annelerinin de salgına yakalandığını söyleyen bir mektup aldığında ordudan kaçıp kardeşiyle buluşuyor ve oyunumuz orada başlıyor.

Hani aslında bu girişi şöyle epik bir videoyla yapsa falan asıl o zaman bomba olurmuş, onun yerine slayt gösterisi şeklinde giriş yapılmış ancak oyunun aşırı güzel görünmesi sizi aldatmasın, yalnızca 9 kişinin üzerinde çalıştığı bir yapım bu (hatta son zamanlara kadar 4 kişiymiş). Kısıtlı imkânlarla ve Kickstarter'dan toplanan 160 bin dolarlık mütevazi bütçeyle bu kadarını yapmış olmaları bile çok etkileyici bence. Yapımcıların oyuna büyük tutkuyla bağlı olduğunu zaten oyunun her anında hissediyorsunuz, yapabileceklerinin en iyisi için çalışmışlar ve bu samimi emeğin sonrasında ortaya çıkan iş de oldukça başarılı.

Şu an ekip Daryon ve Selene'den oluşuyor. Aralarındaki samimi muhabbetler çok keyifli. Tabii şu an hikâyenin başı daha, oyunun 5-6 saat süren ilk bölümü var elimizde yalnızca, ilerledikçe daha etkileyici ve epik bir hale gelecektir hikâye. Ayrıca JRYO'larda hikâyeyi seçimlerle şekillendirme mevzusu olmaz genelde bildiğiniz gibi, burada öyle bir dokunuşun da olacağı söyleniyor (henüz ilk bölümden göremenmiş olsak da).



Birkaç kamera sorunu bir yana oyun klavye-fareyle de gamepad'le de rahat oynanıyor.

Savaş sistemi sıra tabanlı ancak karşılıklı dikilip sırayla vurulan cinsten de değil tam. Pozisyon alma, alan etkili saldırılar, yapılırken bölünebilen büyüler vs. derken hafiften XCOM'varileşmiş bir sistem kullanılmış. İlk bölüm kolay olduğundan potansiyelini tam göstermiyor, savaşa başlarkenki pozisyonları seçememek gibi 1-2 kazmalığı da var ancak temel sağlam, geliştirilecektir.

Erken kalkan çok yol alır

Şu an elimizdekinin erken erişimin de erken erişimi safhasında olduğunun altını çizeyim. Zaten yapımcılar inceleme kodunun yanına "lütfen çok rica ediyoruz bunun daha başlangıç aşaması olduğunu unutmayın, çok gömmeyin gözünüzü seveyim" modunda bir not da iliştirmişti, çok şekerler. İyi ki yazdıklarımı İngilizce yazmıyorum diyorum ben de, şimdi bunları okusalardı komik olurdu ^_^

Birkaç ayda bir yeni bölüm ekleyeceklerini ve 2020 gibi oyunun tamamlanacağını söylüyor yapımcılar. Her gün (cidden her gün) güncelleme yayınlıyorlar zaten, iyice gömülmüş durumdalar belli ki. Şu an sadece ilk bölüm olsa da, optimizasyon bayağı kötü olsa da, karakterlerin konuşurken bazen sağa sola uçması gibi garip bug'lar olsa da bu azmi kaybetmezlerse 2020'lere şahane bir JRYO'yla giriş yapabiliriz.



Yasonuri Mitsuda

Oyunun Kickstarter'dan topladığı gelirin bir kısmıyla ünlü oyun bestecisi Yasunori Mitsuda'yla anlaşılmış (Xenogears, Xenoblade Chronicles vs.). Dolayısıyla müzikler bayağı güzel ancak Mitsuda o kadar da önemsememiş bu projeyi sanırım, biraz fazla tekrar ediyor melodiler.



- Acayip uğraşılmış, emeğe saygı
- AAA'lerde bile az görülen bir görsellik
- Savaş sistemi eskiyle yeniyi çok güzel buluşturuyor
- Hikâye güzel bir giriş yapıyor



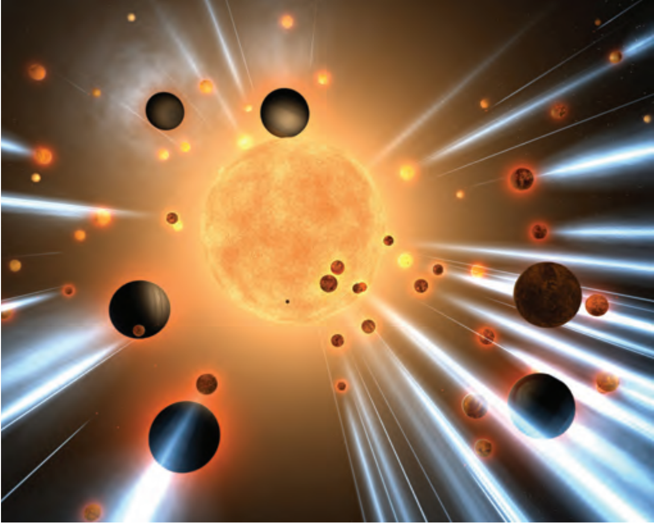
- Erken erişim nihayetinde, çok bug var ve optimizasyon iyi değil şu an

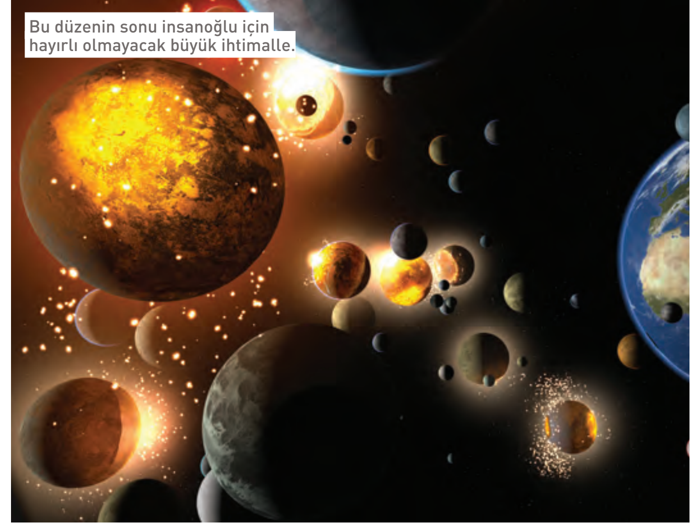
Son Karar

Şu an bayağı erken aşamada. Çıktığındaysa yepyeni bir FF bulmuş gibi hissetme ihtimalimiz var.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Midgar Studio | **DAĞITIM:** Playdius | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-135-eoe







Bu düzenin sonu insanoğlu için hayırlı olmayacak büyük ihtimalle.

UNIVERSE SANDBOX²

Evrenin simülasyon olduğunun kanıtı!

İHSAN C. ASMAN

Ufakken en büyük zevklerimden biri, evde bulduğum envai çeşit bilim dergisini ya da gazete kuponlarıyla evimize giren ansiklopedileri karıştırarak hayallere dalmaktı. Genelde dinozorlarla birlikte en çok ilgimi çeken, uzay ve barındırdığı türlü gök cismi olurdu. Neden bilmiyorum ama gördüklerim arasında en çok benimsediğim gezegen Neptün'dü. Sonra yıllar geçti ve astrofizikçi olmak yerine sosyolog oldum. Ancak hâlâ uzay muhabbeti olduğunda aynı merakla dinleyici pozisyonuna geçmekten gayet keyif alıyorum. *Universe Sandbox* da bu açıdan iyi denk geldi bu ay.

Bir cisim yaklaşıyor

Aslında *US²* tam olarak bir oyun değil, daha çok eğitici bir simülasyon. Öte yandan size evrendeki her şeyin kontrolünü vermesi ve deneyler yapma imkânı sunması da onu düz bir eğitim seti olmanın ötesine taşıyor. Henüz erken erişimde olmasına rağmen, sırf Güneş Sistemi sınırları içerisinde bile yapabileceğiniz pek çok eğlenceli deney var. Mesela ben Güneş'in hemen yanına bir nötron yıldızı koydum ya da Güneş'i hoppadanak yok ettim. Sonra her şeyi baştan alarak, bu sefer güneşin çapını 10 kat artırdım ve dünyanın alevler içerisinde yanışını seyre daldım. Elbette bu noktada mevzuya biraz daha hâkim biriyseniz çok daha fazla zevk alacağınız kesin.

Ama tabii ki herkes anasının karnından mevzuya hâkim doğmadığından oyunda gayet doyurucu bir eğitim bölümü de var. Burada mekanik, arayüz vb. tüm detayların üstünden geçmenin yanında oyunun hazır sunduğu bazı simülasyonlara da göz atma şansı buluyorsunuz. Örneğin Roche limitinin tam olarak ne olduğunu anlatmak için Ay'ı Dünya'ya biraz daha yaklaştıran hazır bir simülasyon vardı. Bu hazır simülasyonların yanında, Dünya'nın oluşumundan tutun da NASA'nın güncel uzay görevlerine kadar pek çok tarihsel olay ve sürecin de sunumunu bulabiliyoruz oyunumuzda. VR desteğini de unutmayalım.

Serbest deneyler, hazır simülasyonlar ve eğitici içeriklerin yanında hazır sistemleri (mesela geçen sene Data'da da yer verdiğimiz Trappist sistemi gibi) incelemek ya da sıfırdan kendi sisteminizi oluşturmak gibi seçenekler de mümkün. Tam bu noktada oyunun veri tabanının oldukça geniş (bugüne kadar keşfedilen 45 bin kadar gök cismi veri tabanında seçilebilir halde) olduğunu belirtmeliyim. Tabii ki uzayda zaman mefhumu da çok önemli: Merak etmeyin ister gerçek zamanlı izleyin olan biteni, isterseniz saniyede 5 bin yıl geçirtin. Hepsi de gayet mümkün.

Uzayın sonu yok

US²'yi oynarken en çok düşündüğüm şeylerden biri de, bu oyunun okullarda Fen Bilgisi derslerinde aslında ne de güzel kullanılabileceği oldu. Gerçekten de uzman ellerde oldukça faydalı işlere vesile olabilecek bir yapımla karşı karşıyayız. Üstelik yarım yamalak da olsa anlaşılabilir bir Türkçe dil desteği var. Buradan eğer bu yazıya denk gelen Fizik yahut Coğrafya öğretmenleri varsa mutlaka müfredata bir şekilde bu oyunu dâhil etmenin yollarını aramalarını rica edeceğim naçizane. Hatta bizzat MEB yetkililerine sesleniyorum, yapın bir güzellik. Onlar okumuyorsa da Data'yı takip eden TÜİK'te çalışan arkadaş, sen bir el atıver en kötü.

Kısacası, özelde konuyla ilgili eğitimcilere ve genel olarak da uzayla içli dışlı herkese rahatlıkla önerebileceğim keyifli ve öğretici bir uzay simülasyonu var elimizde.



- Serbest deneyler, hazır simülasyonlar ve daha nicesi
- Veri tabanı geniş ve güncel
- Farklı zaman seçenekleri
- VR desteği
- Müzikler huzur veren cinsten
- Türkçe dil desteği



- Sandbox eğlence sevenler dışındakileri birkaç saat daha oyalayacak ilginçlikler katılabilir belki

Son Karar

Cosmos üstüne iyi gider.

Önce detaylı bir Güneş Sistemi kurup sonra seri süpernovalarla yok etmek eşsiz bir keyif

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Giant Army | **DAĞITIM:** Giant Army | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-135-us


Görüntü dizaynı gerçekten harika, her şeyi tamamlayan o kilit parça olmuş





IRIS. FALL

Işık oyunlarında yürümek

GÜLHİS CANPOLAT

Sahi, bir kâbustan uyanarak mı yoksa kâbus içinde kâbus görerek mi başlıyoruz *Iris.Fall*'a? Öyle ya da böyle, karanlık ve aydınlık arasında gidip gelerek bir kara kedinin peşinden dolaştığımız bu bulmaca oyununda açık seçik olan hiçbir şey yok zaten. İlgi çekici bir konsepti var. (Yine de eklemeliyim ki, özgün bir konsept değil. 2019'un ilk çeyreğinde çıkması beklenen başka bir platform oyununda da benzer bir oyun mekaniği var. Hangi oyun bu fikri daha iyi kullanmış, bunu zaman gösterecek sanırım.) Bir gölgeye dönüşüp gölgelerin üzerinde yürümek, katı vücudumuzla ulaşamayacağımız yerlere ulaşmak, yarı gerçek bir dünyanın içinde dolanmak... *Iris.Fall* o rüyamsı duyguyu baştan sona korumayı başarıyor.

Basit bulmacalarla başlayan *Iris.Fall* belli ki neyi nasıl kullanacağımızı iyice öğrenelim istiyor. Bir parçayı bir bölümden alıp diğer bölüme taşıyarak, üstü kapalı ipuçlarını fark etmeyi, gölgeleri manipüle etmeyi tek tek anlatıyor. Fotoğraflardan, bir iki parıltılı noktacıktan yola çıkarak bütünü tamamlamayı, çerçöpü ayırt etmeyi öğrenseniz bile zaman zaman bulmacanın nerede olduğunu anlamak bile zor olabiliyor. Kimi dev gibi kimi küçücük bulmacaları alt ede ede, merak içerisinde bir kedinin peşinden sürükleniyoruz.

Kara Kedi

Kara kedi sembolünü ürpertici bir hava içerisinde kullanmaya çalışmışlar. Kabul. Ama benim evimde 4 tane kedi var diye mi bilmem, nedense beni hiç sarmadı yahu. Aksine bütün oyunu aman kediye bir şey olacak diye panik olarak geçirdim.

Süsen çiçeği görmeyi bekliyor iken...

Oyunun yarısında falan fark ettim başlığın oyunla pek bir alakası olmadığını. Neden aklıma ilk süsen (iris) çiçeği geldi, onu da açıklayamıyorum üstelik. Tanıtım videosunu izlemişim, gayet net görüyorum olayın optik bir şeyler olduğunu. Aslında şunu da itiraf etmek zorundayım; Iris.Fall olduğundan daha ilgi çekici görünüyor. Yanlış anlamayın, keyifli bir oyun değil diyemem. Steam puanına bakınca özellikle, çok sevildiği anlaşılıyor. Hatta düşündüm taşındım çok mu sert davrandım bu oyuna diye ama işte... Ben de gözüme çarpanları yazmak durumundayım sonuç itibariyle.

Evet, stratejik noktalara yerleştirilmiş kitapların üzerine çıkmak gölgelere karışmamızı sağlıyor, gideceğimiz yere doğru gölgelere tırmanmadan önce de gölgelerin kesintisiz bir yol oluşturduğundan emin olmamız gerekiyor. Bu noktada sıkıntı yok, gayet güzel bir oyun mekaniği fakat bunu becerememiş olmanın herhangi bir yaptırımı yok çünkü oyun hata yapmanıza neredeyse hiç ama hiç izin vermiyor. Platformlardan aşağı düşemiyorsunuz. Gölgeden yolunuz eğer yamuk ya da eksik olmuşsa zaten üzerine çıkamıyorsunuz. Yani kısıtlı bir özgürlüğünüz var, dolaylı olarak da verdiğimiz kararların herhangi bir şeyi etkilemediğini erkenden fark ediyoruz.

Bunun yanı sıra aralardaki sahneler de oyunun kendisi de ortaya somut bir hikâye çıkarmıyor. Durum böyle olunca pek çok şey havada kalıyor. Ayrıca oyunun ikinci bir kere oynanabilirliği de çöpe gitmiş ama sadece görsellerle hikâye anlatmaya çalışmakta da böyle bir risk var işte.

Her şeye rağmen, ara sıra kafa yorduran bulmacalarıyla bir şekilde beni sıkılmadan başında tutmayı başardı bu oyun. Geneli gri tonlarında olan tasarımında renkleri kullanışı, hafiften ürkütücü çizimleri ve yormayan ses dizaynıyla özel olarak akılda kalıcı olmasa bile çok keyifli zaman geçirmeyi sağlıyor *Iris.Fall*. Bulmaca oyunlarını ve monokrom çizimleri sevenlerdenseniz, bu bağımsıza bir şans verin derim.



- Özgün ve uğraştıran bulmacalar
- Merak seviyesini yüksek tutuyor



- Tekrar oynanabilirliği yok
- Işık/gölge fikrinin olanaklarını tamamıyla kullanamamış

7



Son Karar

Sürükleyici, gizemli bir bulmaca oyunu, fakat tek seferlik.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Next Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-135-if



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



Geriye bir tek Switch kaldı galiba

Battle boyale türüne bir süre için öncülük eden ve son aylarda zirve koltuğunu *Fortnite*'a kaptıran *PUBG*'nin PlayStation 4 sürümü sonunda çıktı. Oyun PS4'e ziyadesiyle geç geldi ve bir numaralı rakibinin aksine çaprazoyun imkânı sunmuyor.

Tabii PUBG gibi normalde işlemciye yüklenen bir oyunun konsol performansı kafalarda büyük soru işaretleri oluşturuyor. Eh, haklı sebeplerle tabii, zira oyunun Xbox One sürümü ilk çıkış yaptığı dönemde performans olarak sıkıntılı anlar yaşıyordu. PS4›te de benzeri fps düşüşleri yaşıyorsunuz ancak çoğu zaman 30›un üzerinde veya civarında bir performans gözlemledim. Bunun dışında özellikle uzun mesafeli çatışmalarda kenar detaylarının pek de keskin olmadığını ve düşmanları seçmenin bazen bir hayli zor olduğunu söylemeliyim.

Bir diğer sıkıntı da tuş atamaları yapamıyor oluşumuz. Özellikle PC'den PS4'e geçmek isteyecek oyunseverler için bu büyük bir sıkıntı yaratabilir ve alışma sürecinizi uzatabilir. Zira oyun kendi hazır set tuşlarıyla geliyor. Bu setleri değiştirebiliyoruz, ancak tek tek tuş değiştiremiyoruz. Bir de mobil sürümlerde elinizdekilere uygun ekipman bulduğunuzda doğrudan silaha ekleniyordu. Konsol sürümlerinde bu özelliğin olmaması biraz üzücü olmuş.

Oyuna son eklenen Vikendi isimli karlı haritayı da bir hayli beğendiğimi eklemeliyim. Orta boy bir harita ve çatışması ziyadesiyle bol. Haliyle iyi seviye eşyalara ulaşmak da bir o kadar kolay. Seviye 3 kaskları bile yerde bulabiliyoruz. Daha seri ve aksiyon dolu oyunlar için bu haritayı tercih edebilirisiniz.

Genel olarak oyun PS4'e büyük oranda başarıyla aktarılmış, PC'deki *PUBG* tecrübesini neredeyse birebir PS4'ümüzde de yaşayabiliyoruz. Buna ek olarak PS4 oyuncularına özel Nathan Drake kostümü ve *The Last of Us*'tan Ellie'nin çantası gibi kozmetikler mevcut. ■ **YASİN**



+

- Aynı tecrübeyi PS4'e başarıyla taşımışlar
- Gerçekçi bir battle royale oynamak isteyenler için ideal

–

- Tuş değişmiyor
- Oynanışa etki eden performans kayıpları yaşanabiliyor

6+

Son Karar

PC'deki tecrübeyi PS4'e güzel aktarmışlar.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** PUBG Corporation | **DİJİTAL İNDİRME:** 134 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/pubattlegrounds

FIGHTING EX LAYER



Sadece dövüş oyunu

Son dönemde dövüş oyunlarının bol karakterli, bol içerikli gelmesine öylesine alışmışım ki ilk etapta *Fighting Ex Layer* bana oldukça boş geldi. Çok sevdiğim bir türde bunca örnek varken neden bir deri bir kemik olan bu oyunu alıp oynasındı ki insanlar değil mi? İşte öyle değilmiş arkadaşlar, nedenleriyse dövüş oyunlarının kalbine götürüyor bizi.

Yani dövüşmeye. Düz ayak, tertemiz dayağa. Oyunun yapımcısı Arika'yı *Street Fighter Ex* serisinden hatırlayabilirsiniz. Zaten oradan bazı karakterler de burada mevcut. Girişte ne bir hikâye modu ne de dövüştüğümüz adamlara dair bir bilgi bulacaksınız. Paşa paşa ya Arcade moduna gireceksiniz ya da antrenman yapıp (pek de adam bulamadığım) çoklu oyuncu modlarına bakacaksınız. Bu bana can sıkıcı gelse de oynayıp derinliğine indikçe yapımın mekanik olarak ne kadar sağlam olduğunu gördüm. Çünkü bir kere can barı çok yavaş azalıyor ve dövüşler bazen cidden sağlam bir blok ve dash stratejisi gerektirebiliyor. Buna olaylarını seyrini tamamen değiştiren Gougi sistemini de ekleyin. Bu sistem toplam 15 taktiksel deste sunuyor size ve her destede 5 adet durum mevcut. Örneğin rakibi 3 kere kap veya 10 saniye dayak yeme gibi. Bunu başardığınızda ilgili buff açılıyor ve atıyorum kaparken % oranındaki hasarınız artıyor gibi bir sürü bonus sayesinde dövüşler epeyce derinleşiyor. Buna birbirine hiç benzemeyen gerçekten iyi düşünülmüş karakterleri, bolca komboyu ve tenis kontrolleri de eklediğinizde oluyor size canavar gibi bir dövüş oyunu.



Ara sıra silahlarınızla da vurma şansınız var.

Ciddi mücadeleci tayfa bu oyunu çok sevecektir o kesin. Zira eskinin ustalık gerektiren yapımlarına çok yakın bir tecrübe *FEL*. Sadece kendisinden çok şey beklemeden girmeniz gerek, onun dışında ömrü uzun zaten. ■ **EREN E.**

+

- Unreal Engine destekli grafikler
- SF EX serisinden özenle seçilip aktarılmış dövüşçüler
- Derin ve taktiksel oynanış
- Gougi sistemi

–

- Tek başınıza sıkıcı
- Müzikler ve ses efektleri sıradan
- Bazı animasyonlar
- Online'da rakip az

7

Son Karar

Tek kişilik içeriği çok zayıf olsa da dövüş oyunlarında sıkı mücadeleyi sevenler es geçmemeli.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Arika | **DAĞITIM:** Arika | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam), 249 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: streetfighter.fandom.com/wiki/Fighting_EX_Layer

EQUILINOX

lin osx win

210 megabayta sığan yaşam

İlk bakışta biraz tanrıcılık, biraz evrim karışımı bir oyunmuş gibi gözükse de tam olarak öyle değil *Equilinox*. Daha çok, yaptığınız ufak bir dokunuş sonrasında arkanıza yaslanıp doğanın işini yapmasını izlemek şeklinde ilerliyor. Bu dokunuşlar; çeşitli biyomlar yaratma, görevleri tamamlama ve yeni türler açmak olarak sınıflandırılabilir. 11 çeşit biyom bulunuyor ve tüm görevleri bitirebilmek için bu biyomların hepsini oluşturmanız gerek.

Oyun sizi Mars gibi cansız, kızıl-kahve bir yüzeyle karşılıyor. Buraya canlılığı getirecek olan sizsiniz ve ilk çimen tohumunu ektiğinizde, etrafın yavaş yavaş yeşile boyanmasını izlemek terapi etkisi yaratıyor. Gerekli koşullar oluştuğunda ilk hayvanımız olan koyunu da ortama salıyor ve zıplaya zıplaya gezinmesini izliyoruz, böylece terapi etkisi katlanıyor. *Equilinox*'un kendine has bir evrim anlayışı var, yani bildiğimiz evrim döngüsünü burada beklemeyin (yaşam suda değil, koyunla başlıyor yani mesela :))



Görevler tamamlandıkça yeni türler açılıyor, ama yeni tür açmanın tek yolu bu değil. Yapay seçilimle bazı türlerin oluşması için gerekli koşulları yaratmanız, evrime yön vermeniz lazım. Örneğin bir çiçeğin farklı bir türe evrilmesi için önce renginin kırmızı olması gerekiyor, bunun için yapay seçilimi ayarlayıp kırmızı çiçek oluşana kadar beklemeye başlıyorsunuz. Bu da oyunu aşırı basitleştirmekten çıkaran, çok zevkli bir süreç olmuş. Sürekli bir şey yapmanız gerekmediği gibi, aşırı pasif de değilsiniz, bu denge çok iyi kurulmuş ve oyunun huzur verici yanı bu dengeden gelmekte bana kalırsa.

Oyunun tasarımı ve arayüzü son derece sade, low poly grafikleri ise çok güzel gözüküyor. Müzikler de oyunun sakinliğine son derece uygun. Yaklaşık 12-15 saatte tamamlanıyor ama, her oyunda farklı harita açıldığından tekrar oynanabilirliği yüksek, ayrıca güncellenmeye de devam ediyor.

Not: Buna benzer ama gerçekçi bir evrim simülasyonu isterseniz Species'e bakın derim. ■ **İPEK**



■ Sade tasarım
■ Çok huzur verici
■ İzlemek ve müdahale etmek arasındaki denge çok iyi kurulmuş



■ Zamanı hızlandırmak için klavye komutu eklense fena olmaz
■ Daha çok hayvan türü olabilirmiş

8

Son Karar

Arkanıza yaslanıp yarattığınız hayatı izleyerek huzur bulun.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** ThinMatrix | **DAĞITIM:** ThinMatrix | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** equilinox.wikia.com

THE ROOM THREE

win

Otobüste, metroda durak kaçırtan oyun şimdi PC'de!

Steam'de peş peşe 10/10 giden bulmaca oyunu serisinin üçüncüsüne hoş geldiniz. İnanır mısınız, bu oyunlar aslen telefon için çıkıyor. *The Room Three* de ilk olarak 2015'te çıkmasına rağmen ancak PC'ye gelebildi ve iyi ki de geldi çünkü bulmaca oyunlarını fazlasıyla sevmeme rağmen telefonda oynamaya hiç de niyetim yoktu.

Sürükleyici bulmacalarını arkadan bir de Lovecraft'ımsı bir hikâyeyle destekleyen *The Room* ekibi bir kere daha "Bu oyunlar böyle yapılır arkadaş!" diyen bir oyunla çıktı karşımıza. Harika tasarlanmış bir gizemli bir şatoda, notlar ve ipuçlarıyla ser verip sır vermeyen (ama ara sıra dedikodu çıtlatan) bir çılgın bilim insanının doğaüstü güçlerle imtihanını bulmacaları çözerek gün ışığına çıkarmaya çalışıyoruz.

Çok adımlı, kafa yorucu ama asla imkânsız olmayan bulmacalar zaten *The Room* serisini böyle başarılı kılıyor. Gerek gerçek zamanlı sabır gerektiren, gerek ince düşünerek çözülen ama asla o zor yapacağız diye "Eeeh! Bu da kimin aklına gelir be?!" dedirten bulmaca oyunlarından değil yani. Her şey oyunun hikâyesine yedirilmiş. Sağda solda bulduğumuz, bilim adamının izlem notları da merakımızı ateşleyince sürüklenip gidiyoruz.

Mobil için tasarlanmaktan kaynaklı olduğunu düşündüğüm fare hassasiyeti problemi yer yer tepemin tasını attırdıysa da... Vallahi oynarken sıkıldığımı hatırlamıyorum. ■ **GÜLHİS**





■ Ses ve görüntü
■ Oyun temposu
■ Zorluk seviyesi dengeli yükseliyor
■ Pek bir sistem gereksinimi yok



■ Dokunmatikten fareye geçerken yaşanan o hassasiyet farkı pek dengelenememiş

9

Son Karar

Bulmaca oyunlarının en sağlam örneklerinden.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Fireproof Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 11,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-135-trt

lin osx win DLC

EURO TRUCK SIMULATOR 2: BEYOND THE BALTIC SEA

Baltık kıyısı nakliyat şubemiz açılmıştır

Euro Truck Sim. 2 çıkalı altı seneyi geçmiş. 2016 ve 2017 Aralık aylarında Fransa ve İtalya DLC'lerinden sonra, bu yıl sonu da Baltık denizi kıyılarına gönderiyor biz tır şoförlüğüne meraklı oyuncuları yapımcı SCS Software. Unutmadan, uzun yola çıkmadan belirteyim; altı yıllık bir oyuna böyle iyi seviyede DLC'ler çıkarmaları, "cebimize göz dikenler" listesinin pişkince arttığı, kazıkçılığın kanıksanmaya başlandığı oyun dünyasında ciddi bir övgüyü hak ediyor.

Klasik anlamda, adı da üstünde bir harita DLC'si *Beyond the Baltic Sea*. Finlandiya'ya eklediği bazı şehirlerin yanı sıra, Baltık ülkeleri diye bilinen Litvanya, Letonya ve Estonya nakliyat haritamızdaki yerini alıyor. Ana oyundan ve önceden satın aldığım Fransa, Doğu Avrupa ve İskandinavya DLC'lerinden hatırlamadığım bazı yük dorseleri de taşınabilir mallar arasında yerini almış. Eski Sovyet Sosyalist devletlerinden iyi basketbolcu yetiştiren Litvanya, futbol ve basketbolda yenemediğimiz Letonya, gene toprak ve nüfus bakımından küçük ama spor ve eğitimde ülkemizden daha iyi konumdaki Estonya; yeşil ovaları, uzun gövdeli ağaçları, soğuk havayı tır şoförü koltuğundan bile hissettiğiniz deniz kıyıları, şehir girişlerine serpiştirilmiş tarihi anıtlarıyla mümkün olan en iyi şekilde sunulmuş. İçerik bakımından gayet başarılı bir DLC *Beyond the Baltic Sea*, uyarı ve bilgi tabelaları, benzin istasyonlarına kadar Doğu Avrupa'nın farklı, az bilinen bir köşesindeyim hissi veriyor oyuncuya. "Off, malı teslim etsek de gitsek" sıkıcılığını hissettiren kısımsa şehir dışı, çevre yolu dediğimiz yolların büyük kısmında inin cinin simülasyon oynaması. Tenhalık, boşluk ve yalnızlık duygusuna dönüşüp sıkıcı olabiliyor zaman zaman.



Sevdiğiniz müzikler eşliğinde, hele bir de benim gibi direksiyon setiyle oynuyorsanız; kayıtlı oyununuzda Avrupa'nın merkez bölgelerinden, Litvanya'nın Kaunas şehrine yaklaşık 2000 km. gibi taşıma fantezilerinizi, aşama aşama, mini Doğu Avrupa turu şeklinde gerçekleştirebilirsiniz. *Euro Truck Sim. 2* seven şanslı ve mutlu gruptansanız, rahatlıkla imzalayabilirim Baltık denizi kıyılarına nakliyat tekliflerinizi. Trafik ışıkları bazı kavşaklarda biraz değişik mi yerleştirilmiş sanki... (Tıkırt tıkırt, kırmızı ışıkta geçme cezası, 80 Euro).
■ **NOYAN**

Son Karar

Euro Truck Sim. 2 oynamayı seven sanal şoförlere, değişik şehirler, yük dorseleri ve başarımlar sunuyor.



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** SCS Software | **DAĞITIM:** SCS Software | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-135-ets2

osx win

TREASURE HUNTER SIMULATOR

Dit dit dit di...

Köyde, dedemlerin evinin hemen yanında dedemin dedesinin bile kimin diktiğini bilmediği koca ve yaşlı bir çınar ağacı kendisini gören herkesi hayranlık içinde bırakırdı. Evin asıl sahipleri hayatta olmadığı için eski ihtişamından uzak olsa da sonbahar başlangıcında gittiğimde yapraksız dalları ve bakımsız haliyle korkutucu bir görünüme bürünmüştü bir dönem bana hamak kurmak için izin veren çınar. İncirler toplandıktan sonra kışın gelmesine yakın dedem bu büyük ağacın dibinde dikdörtgen bir çukur bulmuştu, değerli bir şeyin buraya saklanabileceğini düşünmüştük ve bu sayede de ailecek metal detektörü ve define avcılığı kavramlarıyla tanıştık.



Treasure Hunter Simulator da tam olarak adının hakkını vermese de bu konuya el atmış durumda. Dünyanın farklı yerlerine giderek çeşitli haritalarda metal detektörüyle dolaşıyor ve doğru yerleri kazarak toprağın altından çıkan parçanın değerli olmasını ümit ediyoruz. Bulunan parçalar basit bir iğne veya düğme olabildikleri gibi çok değerli antika bir silah da çıkabiliyorlar.

Basit ve çok da gerçekçi olmayan bu mekanikle kısa süreliğine sıkılmadan zaman geçirmeniz mümkün. Bulduğunuz parçaların nadir ve kıymetli çıkması nedeniyle heyecanlanacak, bilgilerini okurken eğleneceksiniz. Bir süre sonraysa detektörden çıkan ses sinirlerinizi bozmaya başlayacak, hep aynı şeyi tekrarlamanın saçmalığını fark edecek ve etrafı gezmenin daha eğlenceli olduğuna karar vereceksiniz. Kısa bir süre sonra da: Oyundan Çık.
■ **ARES**

+

- Basit oynanış
- Doğada yürüme keyfi
- Çeşitli ve tasarımı güzel haritalar
- Türkçe

−

- Kısa sürede tekrara düşüyor
- Detektör sesi rahatsız edici

4

Son Karar

Pek de söyledikleri gibi rahatlatmıyor. Geliştirilmeye ihtiyacı var.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Drago Entertainment | **DAĞITIM:** Movie Games, PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-135-ths



Helikopterden inerken gaza geliyorsunuz!

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Tehlikeli bölgeye hoş geldiniz

ARES AYBAR

Kasım ayında Valve tarafından *CS:GO* oyuncularına hile kullanımı ve hile kullanan kişiyle aynı oyuna girme nedeniyle ceza yağdırıldı. Uzun zamandır çok fazla hileciyle karşılaştığım için bu durumdan mutlu olduğumda bir sonraki adımdan haberim yoktu. *PUBG*'nin popülerleştirdiği ve *Fortnite*'ın farklı bir boyuta çıkardığı battle royale modunun Valve tarafından *CS:GO* için geliştirildiğini duymuş olsam da Aralık ayının başında bir gece oyuna girmek için bilgisayarı açtığımda 850 MB büyüklüğündeki güncellemenin battle royale için olacağına ihtimal vermemiştim. Olsa olsa yeni bir harita veya operasyon zımbırtısı diye düşünürken karşıma Danger Zone çıktı.

Şimdilik Black Site isimli tek bir haritada, yalnız girdiğinizde 16, 2 veya 3 kişilik takım halinde girdiğinizde 18 kişiyle hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. *CS:GO* oyun ve ateş mekaniklerini düşündüğümüzde diğer oyunlar gibi çok büyük haritalar yerine daha kompakt bir harita tercih etmeleri yerinde olmuş. Haritada seçtiğimiz noktaya helikopterden inişimizi gerçekleştiriyoruz ve aksiyon başlıyor.

Yanımızda herhangi bir malzeme olmadığı için hayatta kalma şansımızı arttıracak silah ve çeşitli ekipmanlar arıyoruz. Belirli periyotlarla haritadaki rastgele noktalara bomba atılıyor ve zamanla haritamız küçülüyor. Farklı noktalara düşen seçmece silahlara sahip olarak rakiplerimizi hızlıca elimine edebiliyoruz. Buraya kadar her şey diğer oyunlardaki gibiyken, Valve'ın olaya oyun içi parayı dâhil etmesi durumları değiştirmiş. Yerde bulduğumuz ya da hayatta kaldığımız her süre boyunca kazandığımız parayla tabletimizden bomba, silah, cephane ya da kask gibi teçhizatları sipariş verebiliyoruz. Bomba kurma ya da rehineleri haritada gerekli yerlere götürme gibi mini aksiyonlarla da para kazanılıyor. Teslimatsa şapşal drone'larla yavaş ve sesli bir şekilde gerçekleştiriliyor. Böylelikle bir yandan ihtiyacınız olan malzemeye sahip olarak avantajlı konuma geçerken bir yandan yerinizi belli etmiş oluyorsunuz.

Hem tek hem de arkadaşımla ikili olarak oynadığım oyunlardan zevk aldığımı söyleyebilirim. Rekabetçi modların tadı ayrı olsa da kendi topluluğuna uygun ve *CS:GO* mantığında başarılı bir mod olmuş. Oyuncuların pozitif ilk izlenimi süre içerisinde değişmezse eklenecek yeni haritalarla battle royale türüne güzel bir alternatif olarak bahsedebiliriz.

Daha mermilerin yarısı dururken şarjör değiştirenler burada mı?

Oyun + Hile Bedava

Güncellemeyle birlikte *CS:GO* da bedava oldu. Ancak bu sizi sevindirmesin çünkü hile hurdayla karşılaşmamak için tercih edilen seçkin hesap 77,5 TL'lik fiyatıyla bir nevi zamlanmış oldu. Tek oyunluk hesap açıp, hile nedeniyle banlandıktan sonra tekrar ucuza oyun alma döngüsünü hafifletmeyi düşünmüşler diye tahmin ediyorum ancak fazla para ne kadar yıldırıcı bir çözüm zaman içerisinde göreceğiz. Güncelleme sonrası oynadığım 20 maçta herhangi bir kötü olay yaşamadım. Benzer şekilde arkadaşlarımın da karşılaşmaması, ceza dalgası ve seçkin hesap zammının doğru bir adım olduğu konusunda insanı ümitlendiriyor. Bedava oyunlardaysa durum daha da kötü bir hal almış. Nereye bakarsan bak tek atışla adam vurmaktan nasıl zevk alınıyor anlamıyorum.

Dolaylı yoldan zam, seçkin eşleştirmede hissedilen iyileştirme ve kendine has battle royale moduyla torba yasa tadında bir güncelleme sonrası şimdilik her şey yolunda. Bize de B'ye koş koş bomba kurmak düşüyor.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Valve, Hidden Path Entertainment | **DAĞITIM:** Valve | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Seçkin Hesap: 77,5 TL) (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-135-csgo





Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, sadece oyun değil, film, dizi ve kitaplar hakkında da konuşmak için yazabilirsiniz. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız olabilir; karda kışta fazla üşümeden ve geç kalmadan görüşmek üzere.

ORIENTAL EMPIRES

Cengiz han'ın hatrına uzak doğu tarih turu

Kısaca "4X" diye tanımladığımız türde kaliteli oyun sayısının azlığından şikâyet ediyorum kendi kendime uzun süredir. "Keşif, genişleme, sömürü ve galibiyet" diye çevirebileceğimiz sıra tabanlı stratejilerden *Civilization* serisi, bir süre önce bu sayfada yer verdiğim *Predynastic Egypt* aklıma gelen ilk örneklerden. *Stellaris, Endless Space* ve *Sins of a Solar Empire*'sa uzayda geçen 4X stratejiler arasında, çok düşünmeden sayılabileceklerden. Uzak Doğu - Asya temalı, Orta Çağ'a yakın dönemlerde geçen 4X strateji dediğimizdeyse, liste iyice daralıyor.

Keşfet, ilerle, nehirleri aş

Total War: Shogun 1 ve *2*'yi hatırlatan dikkat çekici bir yapım *Oriental Empires*. Adı üzerinde; Uzak Doğu, daha çok da antik Çin imparatorlukları üzerine yoğunlaşıyor. İşin gerçeği, ana oyunun çıktığı tarih olan Eylül 2017'de çok ilgimi çekmemiş, geçtiğimiz ay Steam vitrininde görünen *Genghis* DLC'sineyse bozkırda yemyeşil otlak bulmuş umutsuz çoban heyecanıyla dalmıştım. Tarihin en etkileyici, kendisinden sonraki kuşaklara ilham veren liderlerinden biri olan Cengiz Han'ın hayat hikâyesine odaklanan DLC, işin tarihi öykü anlatma kısmını sorunsuz atlatsa da, oynanış konusunda, ana oyunla birlikte bazı teknik sorunları, temelde hatalı tasarım tercihleriyle beni Orta Asya - Uzakdoğu imparatorluklarında tarihi yolculuklara çıkmaya ikna etmeyi başaramıyor. Oyun ve sinema dünyasında yeterli sıklıkta yer bulmadığını düşündüğüm eski Çin - Moğol hatta DLC'yle eklenen Türk uygarlıkları, *Civilization* serisine yakın bir oynanış bekleyen benim gibi çok da titiz, zor beğenir olmayan, iddiasız bir oyuncuya bile çok cazip gelmiyor ne yazık ki.

Zoom yapılabilen, yapıldığında gayet de iyi görünen grafiklere; özellikle *Genghis* DLC'sinde bence yılın oyun müzikleri kategorisinde bahsetmeye değer nitelikte güzel ve Cengiz Han dönemi bozkır sertliğini, uçsuz bucaksızlığını mükemmele yakın düzeyde yansıtmış müziklerin başarısına yazık olmuş işin doğrusu. Halbuki, basit ve aşama aşama ilerleyen bir eğitim modu olsa, arayüz daha pratik, kullanışlı olsa, stratejilerde her daim aradığım kısayol tuşları yeterli sayıda klavyeye dağıtılsa, tereddüt etmeden tavsiye edebileceğim bir yapım olurmuş *Oriental Empires*. Gene de Cengiz Han DLC'sinin hatırına, indirim döneminde alınıp oynanabilir. Beklentilerinizi Cengiz Han'ın süvarisinin mutluluk tarifi gibi düşük tutun yalnız: Düz bir bozkır, zinde bir at, zengin seferberlik içeriği ve keşfedilmeyi bekleyen Asya toprakları...





TÜR: Strateji | **YAPIM:** Shining Pixel Studios | **DAĞITIM:** Iceberg Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam), 48 TL (Playstore) **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-135-oe

6+

Son Karar

Oynanıştaki sorunlarına rağmen, antik Uzak Doğu ve Orta Asya tarihi hatırına bir şans verilebilir.

80'LERDEN GELEN ADAM



1965 yapımı bir film seyrettim bu ay: Cengiz Han. Başrollerinde S. Boyd, Ömer Şerif, Eli Wallach ve F. Dorleac var. Cengiz Han'ın hayatını anlatan, tarihi aksiyon ve savaş sahneleriyle dolu, sürükleyici bir film, bulabilirseniz seyredin derim.

OYNUYORUM

1. Red Dead Redemption 2 (PS4)
2. Forza Motorsport 7 (PC)
3. ST: Blades of the Shogun (PC)
4. Euro Truck Sim. 2 (PC)
5. MLB The Show 18 (PS4)

BEKLİYORUM

1. Ano 1800 (PC)
2. The Division 2 (PC)
3. Days Gone (PS4)
4. Anthem (PC)
5. Sekiro: SDT (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

EA ZATEN OLAĞAN ŞÜPHELİ, KONAMI DESENİZ O DA ÖYLE, ONLARIN YANINA BETHESDA VE BLIZZARD'I DA EKLEDİK BU YIL AMA VALVE, SANA NE OLUYOR? PARAN MI AZ GELDİ? MİS GİBİ OYUN YAPMIŞSIN, NEDEN SADECE ZENGİNLERE OYNATIYORSUN?

ÇOK OYUNCULU



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
PC, PS4, X-ONE

FPS tarihinin en etkileyici senaryolarından bazılarına ev sahipliği yapan Call of Duty serisinin bu yıl tek kişilik senaryo olmadan çıkış yapacağı açıklanınca tek kaşımız kalkmıştı ama düşününce zaten oyuncuların %10-15'i o kısmı oynuyor. Çoklu oyuncu kısmı bu kadar başarılı olunca fazla laf söyleyesimiz gelmiyor bizim de.

Super Mario Party
Switch
İnternetten oynamayı düşünüyorsanız boş verin ancak arkadaşlarla müthiş zevkli. Hele de 2 Switch varsa...

Gwent: The Witcher Card Game
PC
Siz de The Witcher 3'te dünya yok olurken kart oyna- yanlardan mıydınız? Buradan devam öyleyse!

Yeni

Artifact
PC
Valve'in kart oyunu. Oynaması da, kazanması da, her şeyi para istiyor. Zenginseniz çok güzel oyun ama.

PlayerUnknown's Battlegrounds
PC, PS4, X-One
PUBG için hareketli aydı, hem yeni harita eklendi hem de oyunun PS4 çıkışı gerçekleştirildi.

Yeni

DayZ
PC
Şu hayatta DayZ'nin tam sürüme çıktığını da görmek varmış... Bir de düzgün çıksaydı...

Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WORLD ENDS WITH YOU - FINAL REMIX
SWITCH

Final Fantasy'nin yapımcılarının Final Fantasy sınırlarından çıkıp alabildiğine uçtuğu, hikâyesi acayip, oynanışı daha da acayip The World Ends With You hem grafik olarak yenilenmiş hem de içerik olarak zenginleşmiş haliyle Switch'e müthiş bir çıkış yaptı. Ekranınızı kırmamaya, delmemeye, yakmamaya özen gösteriniz.

Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.

Shadows: Awakening
PC, PS4, X-One
İlk başta Diablo'msu bir izlenim verebilir ancak eşya toplama değil hikâye ağırlıklı bir yapım aslında.

CrossCode
PC
Aksiyon/RYO seviyorsanız birkaç yorumuna ve videosuna bakın, anında gaza geleceksiniz zaten.

Pokémon: Let's Go Pikachu & Eevee
Switch
Nihayet şu hayatta büyük ekranda, gelişmiş grafiklerle bir Pokémon oyunu oynamak nasip oldu.

Deltarune
PC
Henüz ilk bölümü çıkmış olsa da Toby Fox'un kafasıyla (Undertale'i yapan kafa) hasret giderebilirsiniz.

Klasik

Fallout: New Vegas
PC, PS3, 360
Sallayın 76 falan, hem eskileri kadar iyi yazımıyla hem de modern oynanışıyla New Vegas'ı baştan bitirin daha iyi.

AKSİYON



RED DEAD REDEMPTION 2
PS4, X-ONE

Bazılarımızın aklında "vahşi batı seven o kadar da fazla insan yok, GTA kadar büyük olay olmaz kesin RDR 2" gibi düşünceler vardı, meteor gibi inip dünyayı yıktı geçti oyun. Rockstar'ın bu kadar yıl bekletmesi boşuna değilmiş, açık dünya oyunlarından beklenti seviyemiz bir daha asla aynı olmayacak.



Assassin's Creed: Odyssey
PC, PS4, X-One
Origins nasıl seriyi bir güzel restore ettiyse, Odyssey de o yenilenmiş yapının üstüne kat çıkıyor.

Sunset Overdrive
PC, X-One
En son Spider-Man sayesinde övgü üstüne övgü toplayan Insomniac'ın bir diğer şaheseri nihayet PC'ye de geldi.

Hitman 2
PC, PS4, X-One
Şu oyuna hikâye yedirme çabası gereksiz veya yetersiz. Öte yandan oynanış ölümüne muhteşem.

Spyro Reignited Trilogy
PS4, X-One
Crash'tir, Ratchet & Clank'tir derken bir Playstation platform klasiğinin yenilenmiş hali daha bizlerle.

Darksiders III
PC, PS4, X-One
Serinin devamı gelmeyecek diye bir an öyle korktuk ki... Şükür kavuşturana!

The Missing
PC, PS4, X-One, Switch
Deadly Premonition ve D4 gibi kült oyunların yapımcısı, yine hem vahşet dolu hem de dokunaklı bir eser sunuyor.

Bu yıl keşfettiğin en şahane üç şeyi paylaşır mısın bizle?

1. *a) Mondo Grosso b) Künefe c) Jean Baudrillard - EREN E.*
2. *Kolay sandığım bazı zor şeyler, zor sandığım bazı kolay şeyler ve kestane mantarı. - ONUR*
3. *Mistborn, parmesanlı tatlı patates kızartması, Brooklyn Nine-Nine - CAN*
4. *Thank You Scientist, Leprous ve Haken. Baktım Tool'dan hayır yok, progresif rock/metal keşfine çıkayım dedim bu yıl. - SABRİ*
5. *Bazlamayla pizza yapmak, Deadwood (10 yıl geriden geliyorum), bir de Primal Attack süper grupmuş. - ESER*

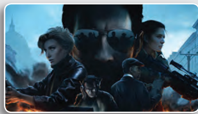
Birkaç kelimeyle 2018'in oyunlar açısından değer- lendirmesini yapar mısın?

1. *Yiyorsa tek tek gelin! - SABRİ*
2. *Bu yılın en büyük oyunlarının sadece konsollara çıkmış olması biraz üzdü ama neyse ki bağımsızlar o açığı kapadı benim için. - ESER*
3. *RDR 2 hariç bolca kılıç dövüşü vardı, o hoştu benim için. Ayrıca dünya Monster Hunter'ın ne kadar güzel bir şey olduğunu keşfetti :) - EREN E.*
4. *Devil May Cry 5'in duyurulma yılı. - ONUR*
5. *Konsol oyunları çok pahalı :(- ARES*

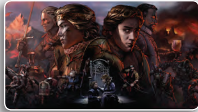
Yıl boyunca en çok hangi oyunu oynadın?

1. *Nioh oynadım bayağı. Türkçesi "Yıkık" demekmiş. - ONUR*
2. *En çok Dark Souls Remastered oynamışım yine, tuhaf mıyım neyim? - ESER*
3. *Daha bu yaz Switch almamdan dolayı Breath of the Wild. Oyun hayatım için harika, sosyal hayatım için kötü bir hamleydi. - SABRİ*
4. *Bolca dövüş oyunu ve AC: Odyssey oynasam da toplamı bir Monster Hunter: World etmedi. - EREN E.*
5. *Yılın ikinci yarısında terk ettiğim malum DVO'yu saymasak oluyor mu? - CAN*

STRATEJİ



Phantom Doctrine
PC, PS4, X-One
Soğuk savaş döneminde geçen, önemli oranda XCOM'umsu ama tam da XCOM'umsu olmayan, üst düzey bir yapım.



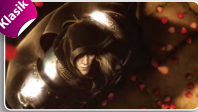
Thronebreaker
PC
"Geralt'sız Witcher hikâyesi mi olurmuş?" sorusuna kallavi bir yanıt. Hikâye odaklı bir Witcher oyununa daha hayır demek mi olur zaten?



This is the Police II
PC
Renk olsun diye ekledikleri sıra tabanlı çatışmalar kötü olmuş biraz. Onun dışındaysa yine etkileyici bir polisiye ikinci oyun da.



Mutant Year Zero: Road to Eden
PC, PS4, X-One
Sevimli-karanlık bir görsellik, çekici bir dünya ve son derece başarılı XCOM'umsu oynanış. Yılın önemli stratejilerinden.



Warcraft III
PC
Oyun dünyasını şekillendiren yapımlardandır ve yenilenmiş versiyon duyurusuyla bu kadar sevinç yaratacak çok az oyun vardır.

FPS

Battlefield V
PC, PS4, X-One
Etrafında dönen sosyal ve politik tartışmalar bir yana, oyunun kendisi gayet güzel. Bir de bittikten sonra çıkarsalarmış tam olacakmış.

Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy, teşekkürler Blazkowicz.

Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama, o da bir gerçek.

Far Cry 5
PC, PS4, X-One
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş...

Klasik

F.E.A.R.
PC, PS3, 360
"Oyuna çok aksiyon koyarsanız korku oranı azalır" önermesini haksız çıkaran, hem aksiyon dolu hem de ürpertici bir tecrübeydi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



RimWorld
PC
Erken erişimde tarihin en popüler bağımsızlarından biri haline geldi, tam sürüme de muhteşem bir şekilde çıktı.



Super Smash Bros. Ultimate
Switch
Milyar karakter, aşırı eğlenceli dövüşler, sahane tek kişilik mod derken bekleneni fazlasıyla verdi. Bir de Nintendo online işini çözse...



Euro Truck Simulator 2
PC
Beyond the Baltic Sea eklentisi sayesinde kuzeydoğu Avrupa'yı da haritasına ekleyen ETS kafa dağıtmak için her zaman bire bir.



Farming Simulator 19
PC, PS4, X-One
Gelişmiş görselliği, yapılabilecek şeylerin çeşitliliği derken Farming Simulator serisi cidden çok yol kat etti.

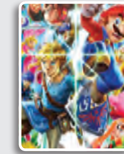


Fighting Ex Layer
PC, PS4
Dövüş oyunlarında ilginç ilginç modlar arasında dolanmayı seviyorsanız uzak durun. Bu sadece dövüşmeyi sevenler için.

AYIN ALTIN OYUNLARI



GRIS



SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

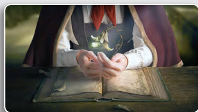
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Evet 29 muhteşem bir sayı gerçekten. Ben de olsam 29'unda çıkarırdım oyunu ki Ömer "Erken gelir mi ki?" diye bütün ay dellensin.

Ocak '19	
New Super Mario Bros. U Deluxe	11 Ocak
Tales of Vesperia - Definitive Ed.	11 Ocak
Onimusha: Warlords	15 Ocak
Yiik: A Postmodern RPG	17 Ocak
Ace Combat 7: Skies Unknown	18 Ocak
Travis Strikes Again: No More Heroes	18 Ocak
Resident Evil 2	25 Ocak
Tropico 6	25 Ocak
Kingdom Hearts III	29 Ocak
Şubat '19	
God Eater 3	8 Şubat
Crackdown 3	15 Şubat
Dead or Alive 6	15 Şubat
Far Cry: New Dawn	15 Şubat
Jump Force	15 Şubat
Metro: Exodus	15 Şubat
Anthem	22 Şubat
Trials Rising	26 Şubat
Anno 1800	26 Şubat
Dirt Rally 2.0	26 Şubat



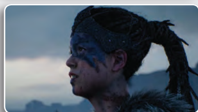
SANAL GERÇEKLİK



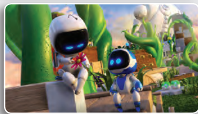
Déraciné
PSVR
Dark Souls, Bloodborne falan derken FromSoftware bunalmış olacak ki estetik tarafı güçlü, rahatlatıcı bir VR oyunu geliştirmiş.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Dark Eclipse
PSVR
"VR'da MOBA mı? 1 değil 3 karakter mi yönetiyoruz? Kaynak toplayıp kule dikme de mi var? Olmaz o!" diyenler yanılır.

MACERA & BULMACA

Yeni

Beholder 2
PC
Distopik dünyadaki bir devlet memuru olarak kötü mü olacaksınız, az kötü olarak kalabilecek misiniz? İyi kalmak? Yok öyle bir şey.

Return of the Obra Dinn
PC
Papers, Please'in yapımcısı bunca zamandır ne mi yapıyordu? Yeni bir efsane üzerinde çalışıyordu! Yetenekli, zeki, tutkulu yapımcı olmak böyle bir şey.

Tsioque
PC
Çizgi filmsi, komik, sizi ters köşeye yatıracak, nefis mi nefis bir macera. Yönettiğimiz karakter Tsioque'a siz de bayılacaksınız.

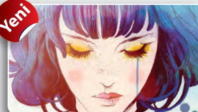
Yeni

The Room Three
PC
Oynayan herkesi hayran bırakan The Room serisinin yeni oyunu nihayet PC'ye de geldi. Aslı telefon oyunu diye kesinlikle küçümsemeyiniz.

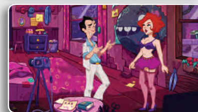
Klasik

World of Goo
PC, Switch, Wii
Eğlencesiyle ve orijinalliğiyle bağımsız oyunların yükselişine önayak olan bulmaca oyunlarından. Topladığı sayısız saymıyoruz bile.

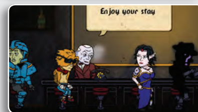
BİR GARİP OYUN



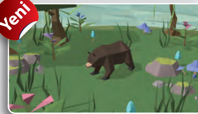
Gris
PC, Switch
"F12 Simülatörü" tanımı yapılır Gris için. Her bir karesi sizi hayran bırakacak, estetik, bambaşka bir yolculuk.



Larry: Wet Dreams Don't Dry
PC
1987'den 2018'e gelen Larry, Tinder'a alışabilecek, zamane kızlarıyla anlaşabilecek miydi?!



The Hex
PC
Pony Island'ın sevimli görünüşünün altındaki kafası kırıklığı hatırlıyor musunuz? Ahanda bu da aynı yapımcının yeni rahatsızlığı.



Equilinox
PC
Terapi etkisi yaratan ilginç bir oyun. Sade grafikler ve sade oynanış eşliğinde evime yön verip hayatın serpilmesini izliyorsunuz.



Kenshi
PC
On yılı aşkın süredir geliştirilen Kenshi nihayet çıktı. Eski görselliği, aldatmasın. Muhteşem ötesi bir hayatta kalma - sandbox'tır.



ALITA BATTLE ANGEL

ROBOT KIZ SAVAŞA HAZIR!

EREN ERYÜREKLİ



Evet, kızın gözleri büyük. Ama bir sorun acaba neden büyük? Yönetmen Rodriguez'in buna cevabı net; öncelikle orijinal mangadaki stile saygılarını sunmak istemişler. İkincil olaraksa seyircinin karakterle olan bağını kuvvetlendirmek adına yapılmış bilinçli bir tercih bu. Sözün özü gözleri kadar gönlü de büyük bir karakter olacak Alita.

Hikâyeyi biraz başa sarmak gerekirse ben 90'lı yılların sinema dergilerinde bile James Cameron'ın bir Battle Angel Alita uyarlamasını kovaladığını hatırlıyorum. Onu engelleyen en büyük şey teknolojiydi o dönemde. Şimdi teknoloji onun hayallerinin seviyesi yakaladı fakat bu kez de *Avatar*'ın devam filmleri yüzünden ünlü yönetmenin vakti yokmuş *Alita*'yı yapmaya. O da projede yapımcı ve yazar olarak yer almayı seçip bayrağı *Sin City* ve diğer pek çok filmden bilip sevdiğimiz Robert Rodriguez'e emanet etmiş. Tabii eline son model CGI teknolojilerini de tutuşturmayı ihmal etmemiş, baş karakterimiz cyborg Alita tamamen dijital ortamda yaratılmış ve maskenin ardında *Labirent* serisinden Rosa Salazar var.

Film bir sibernetik mühendisi tarafından çöplükte bulunan özel üretim robot Alita'nın kaybettiği hafızasını ve kimliğini geri bulma sürecine odaklanıyor. Scrapyard ve Tiphares diye ikiye bölünmüş bu distopik gelecek tasviri bir bakıma Roma ve onun sömürgelerini andırıyor. Zira burada da fakirler eğlensin diye gladyatör dövüşleri var ve Tiphareslilerin aşağıdakileri umursadıkları yok pek. İşte bu ortamda hafızasını geri kazanmanın yolu mangada da olduğu gibi Alita'nın dövüşmesinden geçiyor.

Hani hatırlarsınız *Ghost in the Shell* filmi çıktığında ortalık Scarlett Johansson'un karakteri yüzünden epeyce karışmıştı (biraz da boş yere karışmıştı hatta). Neyse ki burada öyle bir durum yaşanmadı ve öykü de zaten ABD'de geçtiğinden yeni bir whitewashing sürecine girmedik. Film Yukito Kishiro'nun mangasının ilk 4 cildinden öğelerin birleşiminden oluşmuş olsa da genel izlek ve öykünün kalbi olan Alita'nın kimlik arayışı yerli yerinde. Arkasında James Cameron gibi ticari ve mucit kafası aynı anda çalışan biri olduğu için de gişede ayağını kaydırmak zor olacaktır. Hatırlarsanız 2 ay önce *Mortal Engines*'in rakipleri çok sağlam, Aralık ayı çok sıkışık demiştim. Normalde *Alita* da Aralık'ta gösterime girecekti fakat Şubat'a çekildi. İyi ki de çekilmiş zira *Mortal Engines* fena patladı gişede. Aynı şey neyse ki *Alita*'nın başına gelmedi. Şimdilik.

Ben filmin klasik bir büyüme öyküsü olarak işleneceğini, aralarda dozajında sağlam aksiyon izleyeceğimizi ve 14 Şubat kafasından dolayı belli bir romantizm içereceğini fragmanlardan anladım zaten. Orada bir sürpriz yok. Esas sürpriz teknolojinin nereye kadar ulaştığını görmemiz olacak ve Alita'nın o koca gözlerinin ardında gerçekten bir ruh olup olmadığına da izlediğimizde hep birlikte karar vereceğiz.



YÖNETMEN: Robert Rodriguez **OYUNCULAR:** Rosa Salazar, Christoph Waltz, Jennifer Connelly, Mahershala Ali

YAKIN ZAMANDA GELMESİ MUHTEMEL ANIME UYARLAMALARI

Bir gün onları da dev bütçeli Hollywood yapımı olarak beyazperdede izleyeceğiz. Akıllara iki soru geliyor: 1. Kaneda Meksikalı bir mülteci mi olacak? 2. AoT'deki Eren'i bana oynatırlar mı?

Cowboy Bebop



Biricik uzay kovboyumuz Spike Spiegel'in maceraları, üzerinden 20 yıl geçse de halen keyifle hatırlanıyor ve bu aksiyonla karakter derinliğini bir potada eriten animenin uyarlaması için Netflix gaza basmış durumda. Death Note'an ağzımız yandığından sebep Bebop'ta pekâlâ siyahi bir Faye Valentine görmeye hazırladık kendimizi ama görmesek, her şey orijinaline uygun olsa? Ne dersin Netflix?

Attack on Titan



Eziyetin biçim bulmuş hali olan AoT beyazperdeye aşırı yakışacak bir proje ve Warner Bros'un film haklarını alması da oldukça yakın görünüyor. Üstelik whitewash derdi de yok burada zira kadro zaten Avrupalı genel olarak. Tabii bütçe büyüyünce kan revan ve şiddet oranı da azalabilir ve bu da bizi gerebilir. Ama ne olursa olsun sinemada bir AoT izlemek müthiş olacaktır (Japon yapımını itinayla yok sayınız).

Akira



Ah Akira, vah Akira. 2000'lerin başından beridir bu filmi yapamadılar arkadaşlar. Kaç yönetmen değişti, kaç yapımcı şirket arada kaynadı ben unuttum şahsen. Proje şimdilik limboda olsa da yakın zamanda sürpriz bir yerden güzel haberler aldık. Taika Waititi (Thor: Ragnarok) mangaya bayıldığını ve filmi kendisi yönetirse aslına sadık kalacağını duyurarak yüreklere su serpti. Elbet bir gün Akira gelecek, teknoloji bu epik öykü için hazır.



MANDALORIAN KADROSU

Yeni filmlerin (ve de oyunların) ardından Star Wars'la ilişkiniz ne alemde, yeni yapımları ne derece heyecanla bekliyorsunuz bilmiyorum ancak Mandalorian dizisi şu an yapım aşamasındaki en ilginç Star Wars işlerinden biri. Episode 6 ve 7 arasında, yani pek de değinilmemiş bir dönemde geçeceğini bilsek de konusu hakkında pek bir bilgi yok. Ama öte yandan geçtiğimiz ay duyurulan kadrosu diziyi bir kat daha fazla beklememize sebep oldu: Pedro Pascal (GoT'daki Oberyn), Gina Carano (Deadpool'daki Angel Dust), Giancarlo Esposito (Breaking Bad'deki Gustavo), Carl Weathers (Rocky'lerdeki Apollo). Öte yandan 8 bölüm olarak düşünülen dizinin bütçesinin 100 milyon dolar olması da şaşırttı ve sevindirdi.



YOUTUBE REWIND'A
DISLIKE REKORU

Youtube Rewind içeriğiyle her sene o yılın trend olaylarını bize sunarken bu yıl kendi ayağına sıkmış bulunmakta arkadaşlar. Youtube'un 2018 yılı için çekilen Rewind videosu dislike rekoru kırarak tarihe geçti malumunuz.

Peki Youtube bu yılın en çok dislike alan videosuna nasıl sahip oldu? Youtube platformunu aktif kullanan Will Smith'le video açılışı yapılıyor. John Oliver, Marshmello, Adam Rippon gibi ünlü isimler de yerlerini almış durumdalar. K-pop, Fortnite ve Kiki Challenge da trend kısmında birçoklarının sinirleri germiş olacak. Ancak dislike sağanağının asıl sebebi videoda başta Pewdiepie olmak üzere Youtube'u Youtube yapan, en çok izlenen kanallara yer vermek yerine çok daha az bilinen isimlerle videonun doldurulmuş olması. Tabii YouTube'un dislike silmesi ve kaçınılmaz olarak gelen ikinci dalga dislike'lar da işin üstüne mum dikmiş. Kendilerini kutluyoruz.



KEANU REEVES'DEN İNCİLER

Hugh Jackman'in doldurulamayan yeri üzerine gözler Keanu Reeves'in bir röportaj üzerine verdiği cevaba dikildi. Batman mi Wolverine mi sorusuna bir kez daha Wolverine diyen Reeves gönüllere su serpse de rol için biraz yaşlı gibi artık. Öte yandan Toy Story 4'ün seslendirme kadrosunda Buzz Lightyear'a denk ve epey önemli bir karakter olarak da göreceğiz kendisini. Bununla da durmuyor devam ediyoruz. Yönetmen Chad Stahelski, kariyerinin geri kalanında Keanu Reeves'le John Wick filmlerine devam etmek istediğini belirtti ve aktör de bunu destekledi. Son olarak kendisi The Matrix 4'e yeşil ışık yakarak Wachowski'lerin tekrar yapımcı, yönetmen ve yazar olarak seriye dönerse kendisinin de döneceğini belirterek şöyle dedi: "İnsanlar ölür, hikâyeler değil, hikâyelerdeki insanlar da." Hayırlısı be Keanu hepsi olur bence.

MARVEL'IN YENİ YÖNETMEN ADAYI ADAM MCKAY

Marvel Studios, Guardians of the Galaxy 3'te henüz James Gunn'ın yerini alan bir yönetmen ismi duyurmadı. Birkaç yönetmene yaklaşıldığını ve bunlardan birinin de Adam McKay olabileceğini biliyoruz. Kendisi daha önce Ant Man'in senaristiydi zaten. Dedikodulara göre McKay, Marvel'ın Guardians of the Galaxy 3 için görüştüğü iddialarını kabul ederek, "Biraz konuştuk, evet. Bir noktada The Inhumans için görüşüyorduk zaten. O yüzden devamlı iletişim halinde olduğumuzu söyleyebilirim. Bence Kevin Feige harika bir insan ve şahane işler yapıyor." demiş. Tabii James Gunn'ın yazdığı okuyanı ağlatan senaryo kullanılır mı ve Guardians of the Galaxy 3'ün olası yönetmeni McKay'in gönlü buna razı gelir mi onu bilemedim...

TEK MEKÂNDA GEÇEN FİLMLER

POZAN ERTEN



12 ANGRY MEN

Bu tür filmlerin öncüsü diyebileceğimiz bir başyapıttır 12 Angry Men. 50'lerin sonunda yepyeni sulara yelken açan ve elindeki her şeyi büyüten sinema sektörüne, o sularda sadece iyi bir hikâye anlatarak da yüzülebileceğini göstermiş ve çok büyük ses getirmiştir. 12 jüri üyesinin tek bir odada, bir cinayet zanlısının masum olup olmadığını tartıştığı ve sadece diyaloglar üzerinden ilerleyen film, bir nefeste izleyeceğiniz harika bir psikolojik dramadır.



THE MAN FROM EARTH

Bir oda, hepsi alanında başarılı birkaç öğretim görevlisi, ve taşınmaya karar vermiş bir tarih öğretmeninin veda partisi. Her şey oldukça normal, değil mi? Ama "Oldman neden şehri terk ediyor?" sorusu ortaya atıldığında işler değişiyor. Herkesi şok eden gerekçesinin üzerine yapılan tartışmalar, gittikçe derinleşen sürükleyici sohbet, bu toplantıyı bir oyun, bir itiraf gecesi haline getiriyor. Harika finali tüm soruları cevaplarken, tadı damağınızda kalıyor ve defalarca izlemek istiyorsunuz. Emin olun, izliyorsunuz da.

BURIED

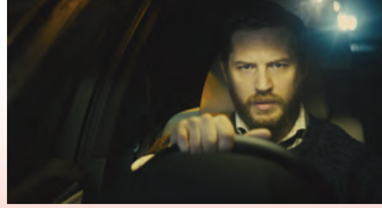
"Diri diri gömülmek" korkusu, sıra dışı ya da belki imkânsız olsa dahi kuşkusuz her insanın en büyük korkularından biridir. Ryan Reynolds da Buried'de bu büyük korkuyu yaşıyor ve o tabuttan çıkabilmesi için sadece şarjı bitmek üzere olan bir cep telefonu ve oksijenin ancak yeteceği 90 dakikası var. Evet, bütün film bir tabutun içinde geçiyor! Bu tür filmlerin belki de en dar alanlısıyla karşı karşıyayız. Klostrofobiniz varsa uzak durmanız gereken bu film, sizi 90 dakika boyunca o kadar çok geriyor ki üstüne 10 bölüm My Little Pony izleseniz bile kendinize gelemeyebilirsiniz.





REAR WINDOW

Bir yandan gerilmek, bir yandan da gizemli olaylar izlemek istiyorsanız ve önünüzü ilikleyip bir Hitchcock filmi açmayı tercih edenlerdenseniz zaten Rear Window sizin için bu konudaki baş yapıtlardan biridir. Bacağı kırılan ve alçıya alınan bir fotoğrafçının sırf can sıkıntısından evinin camından etrafı izlemeye başladığı bu hikâye, tek mekâna kıslı görünebilir ama sizi oradan oraya götürüp ufkunuzu genişleteceği de bir gerçek.



LOCKE

Tom Hardy denince akan suların durduğu bir dönemdeyiz ve kendisinin bir "tek mekân / tek adam" filmine koyabileceğiniz oyuncuların başında geldiği bir gerçek. Hardy araba kullanıyor, işiyle ilgili büyük bir problemi eve dönerken telefonuyla çözmeye çalışıyor, o sırada geçmişiyle ilgili bir yüzleşme yaşıyor, ailesi ve işini kaybetme noktasına geliyor ve araba kullanıyor. Geriliyoruz, üzülüyoruz, bol bol Hardy izliyoruz. Şaşırmaya hazır olun.

PERFETTI SCONOSCIUTI

Bu güncel film bizimki de dâhil birçok ülkede uyarlanmış durumda. Hayatlarımızın en özel yanlarını içine sığdırmayı başardığımız cep telefonları filmin ana karakteri. Bir akşam evde yakın arkadaşlarınızla toplanıyorsunuz ve şöyle bir öneri geliyor; herkes cep telefonuna gelen mesajları açık bir şekilde okuyacak. Kabul eder miydiniz? Cevap vermeden önce bu filmi bir izleyin derim.



BARDA



Ülkemizde çekilmiş en cesur ve rahatsız filmlerden biri. Adalet kavramını sorgulayan, güven duygusunu yerle bir eden ve "Başımıza gelse ne yapardık?" sorusunu ne yazık ki size sorduran bu film, gerçekten sinirlerinizi bozuyor. Uluslararası standartta olduğunu düşündüğüm bu filmi herkes bir defa izlemeli ve sinirlerini test etmeli.



THE MIST

Klasik bir Stephen King kasabasında, klasik King karakterleri, klasik hayatlarına devam ederken, klasik bir King sürpriziyle her şey allak bullak olmaya başlıyor. Kasabayı kaplayan yoğun sis yüzünden süpermarketin içinde mahsur kalan bir gurup insanın hayatta kalma mücadelesine dönüşen filmde, hikâye o kadar güzel ve sürükleyici bir şekilde ilerliyor ki koltuğunuzdan kalkmadan filmin sonuna kadar geliyorsunuz. İşte tam orada film size öyle vurucu bir son veriyor ki, koltuğunuzdan kalkamamaya bir süre daha devam ediyorsunuz...



CUBE

Sürekli aynı mekânda geçmese de her defasında yeni bir küpün içinde geçtiği için listemize girebilen bu film, türün fenomen olmuş yapımlarından biri gerçekten de. Hepsi birbirinden farklı birkaç kişinin bulmacalarla dolu gizemli bir yapının içinde uyandığı ve buradan çıkmak için birlikte hareket etmeye başladığı Cube'ün daha sonra devam filmleri çekilse de hiçbiri ilkinin yerini tutamadı.



THE BREAKFAST CLUB

Hayat tarzlarımız, yaşam standartlarımız ve davranışlarımızdaki dışa vurum her ne kadar farklı olsa da, özellikle genç insanlar olarak aslında aynı kaygılara, duygusal ihtiyaçlara ve anlaşılma isteğine sahibiz. Yani bir odaya 5 tane farklı genci koyduğunuzda, muhakkak bir noktada bir araya gelecek ve birbirlerini keşfetmenin verdiği keyifle kendilerini keşfetmek konusunda da yol kat edecektir. Nereden mi biliyorum? Yaşadığım bazı ufak tefek tecrübelerden ve tabii ki 1985 tarihli bu kült filmden.

GODZ

ゴジラ

En büyük yıkımlarını doğal felaketler ve atom bombası saldırılarıyla yaşamış olan bir milletin en büyük korkusu ekonomik krizler ya da sivil savaşlar olabilir miydi? Düşünün, sürekli deprem ve tsunamilerle vurulan bir ülkedesiniz ve çok değil, daha 10 sene önce atom bombaları sebebiyle yüzbinlerce insan korkunç şekilde can vermiş. İşte Japon halkının bu korkuları da en büyük canavarlarını doğurdu. Doğal ve nükleer bir felaket olan durdurulamaz Godzilla.

Günümüz Hollywood Godzilla filmlerinde gördüğümüz o canavar sizi yanıltmasın. 1956 yılında ortaya çıktığı ilk filmde Godzilla, ya da orijinal adıyla Gojira baş kötünün ta kendisiydi. Bir aksiyon değil, katıksız bir dram ve korku filmiydi bu. Gojira durdurulamıyordu, şehirleri yok ediyor, insanları katlediyordu. İnsanların artık bütün umutlarını kaybedip bir köşede ölmeyi beklediği bir filmden bahsediyorum. Pasifik'te yapılan nükleer denemeler bu korkunç canavarı doğurmuş, Japon halkına aklından silemediği o kötü günleri yeniden yaşatmıştı. Belki de nükleer silahlanmaya yönelen insan ırkından intikamını bu şekilde alıyordu doğa.

CANAVARLARIN KRALI

Ne var ki filmin başarısının ardından Toho'nun ellerinde devam filmlerinde rolü evriliyordu Godzilla'nın. Keza insanlık onu durdurmanın yolunun nükleer silahlanmadan değil bilimden geçtiğini nihayet keşfetmişti. İkinci filmde kadroya katılan Angilas'la doğal bir felaketten dünyanın koruyucusuna dönüşecekti Godzilla, ne de olsa aynı ipte iki cambaz oynayamazdı. Kendisi gibi pek çok devle kapıştı ilerleyen filmlerde. Angilas, Mothra, prehistorik Rodan, uzaydan gelen King Ghidorah, uzaylılar tarafından yapılan Mecha Godzilla, hatta Amerika'dan ithal King Kong'la bile.

Tabii serinin bu yönelimi dev canavar anlamına gelen Kaiju filmleri akımını da tüm dünyaya yayacaktı. Gojira'nın Godzilla adını da Amerikalılar koymuştur zaten ilk filmi Godzilla: King of Monsters adıyla yayınlarken. Yoksa Gojira kelimesi Japonca goril ve balina kelimelerinin kombinasyonundan doğmuştur, genel yanılgının aksine kertenkele ya da dinozorla alakası yoktur. Seri ilerledikçe orijinal amacından hayli uzaklaşır. Godzilla'nın kendisi gibi canavar dostları, hatta oğlu olur (Minira), atomik nefesiyle düşmanlarını yakar, sadece Japonları değil dış dünyadan gelen tehditlere karşı bütün insanlığı bile korur. Öyle ki bugün Godzilla'ya resmi olarak fahri vatandaşlık verilmiş ve filmler için Godzilla kostümünü giymek bile bir onur kabul edilmektedir. Karakterin bu evrimini Japon halkının zaman içerisinde kendine ve dünyaya olan bakışıyla eşleştirmek de pek de yanlış olmaz.

Üçü Amerikan toplam 35 filmlik seri şimdiye kadar iki kez sıfırlandıysa da hep bir şekilde geri gelmiştir Godzilla. Çok büyük kısmı da iyi tarafta olacak şekildedir üstelik. Keza popüler kültürün öyle bir parçası haline gelmiştir ki temelli olarak yok etmeye de kimse cesaret edemez herhalde. E yok edilemez dediğin canavar da tam olarak böyle olur zaten.

ILLA

Onların King Kong'u varsa bizim de Gojira'mız var

-EMRE SÜMER

KING KONG VS GODZILLA

Godzilla'nın şöhretinin Japonya sınırlarını aşıp dünya çapında üne kavuşmasının ardından dev canavarların mihenk taşı olan King Kong'la eşleştirilmesi de uzun sürmedi. Hayaller 1962 yılında gerçek oldu ve Toho'nun lisanslı filminde bu iki dev nihayet kapıştı. Lakin King Kong bizim Godzilla'yla eşleştirildiğinde açıkçası hayli zayıf kalıyordu. Japon rakibinden hem hayli kısaydı hem de onun atomik nefesi gibi güçleri yoktu. Bu yüzden Toho da King Kong'un boyutunu bir hayli arttırdı ve ona elektrikle güçlenme gibi yetenekler verdi. İkisinin de denize uçtuğu finalde beraberlik çıkmış gibi gözükse de suda ilerleyen King Kong cephesi bir tık daha önde gibiydi. Aynı filmin Amerika'da ve Japonya'da yayınlanan versiyonlarının finallerinin farklı olduğu efsanesi de yalandır bu arada. Bakalım 2020'deki yeni kapışmada kim üstün gelecek?

HOLLYWOOD'DA BIR JAPON

1956 yapımı ilk film Amerika'da Godzilla: King of Monsters adıyla yayınlandı ve hayli başarılı oldu. Devam filmleri de aynı şekilde ülkede yayınlanmaya devam edecekti. Lakin Amerika'da yayınlanan bu filmler biraz Amerikanlaştırılıyordu. Film tamamen dublajlanıyor, tanınmış bir Amerikan aktör sanki olaylar olurken Japonya'daymış gibi sahnelerle filme yediriliyor, ağır Japon motifleri de kaldırılıyor ya da değiştiriliyordu. Nihayetinde de Godzilla 1998 yılında TriStar tarafından ilk kez komple Amerikanlaştırıldı fakat sonuç tam olarak faciaydı. Zaten Japon kanadı da bu rezil yaratığa Godzilla bile demedi ve Zilla adını taktı. Neyse ki Legendray Pictures tarafından yapılan ikinci deneme orijinaline hayli sadık ve başarılı oldu, hatta Godzilla evreninin pek çok canavarını da barındıran MonsterVerse'ün startını verdi.

SABRİ ERKAN SABANCI

LP

HEART TO MOUTH

Kalpten dudağa dökülen içten sözler



Beni her tarzda müzik dinlemeye iten bir şey illa ki oluyor. Heavy Metal şarkılarında bir gitar riff'i olabilir, elektronik müzikte arkadaki çok basit bir ritim olabilir, rapte şarkı sözlerindeki bir kelime oyunu hoşuma gider… Pop müzikteyse gerçekten farklı ve güçlü sese sahip insanları dinlediğimi fark ettim. Lorde, Christina Aguliera ve şu an anlayabileceğiniz üzere LP bunlara örnek.

Ki bunun sebebi de çok belli, vokalin en ön planda olduğu müzik tarzı pop. Yani, en azından düzgün yapılmış pop. Müzik olarak genellikle dönemin "popüler" tarzlarından etkilendiğinden dolayı bir albümden bahsederken "şuradaki gitar rif'fi çok iyi olmuş" falan demek biraz zor. Vokalinde bir kişilik olmayan pop şarkıları/albümleri eninde sonunda kaybolmaya mahkûm oluyor. Çok şükür ki oluyor.

Elimizdeki albüme gelecek olursak… Laura Pergolizzi, ya da kısaca LP, hem ses hem de kişilik olarak çok çok farklı bir insan. Sia gibi zamanında başka ünlü şarkıcılara (Rihanna, Backstreet Boys, Christina Aguliera gibi) şarkılar yazıp, sonra "Yahu enayi miyim ben?" diyerek kendi albümlerini yapmaya başlayanlardan ve iyi ki böyle bir şey yapmış diyor insan. Lost On You'yla gayet sağlam bir ivme yakaladıktan sonra yine bir şekilde farklı fakat yine bir LP albümü gibi hissettiren bir iş çıkarılmış Heart To Mouth'ta.

Farklı hissettirmesinin en büyük sebebi albümün bir öncekine kıyasla olan havası olsa gerek. Daha albümün kapağını görür görmez Lost On You'nun o "siyah-beyaz" havasının gittiğini ve turuncu gibi daha çarpıcı, farklı bir renkle ilk izlenim oluşturduğunu fark ediyorsunuz LP'nin. Sözsel olarak albümün genel teması "aşk acısından kurtulma seansları", ancak LP'nin vokali ve söz yazma yetenekleriyle gerçekten piyasadaki diğer pop albümlerinden farklı olduğunu da gösteriyor. Special'daki "When I lost you, it was hell / And Rome just fell" gibi metaforlarının yanı sıra, Recovery'de ayrılık sonrası acısını "I can't stop sleeping in your clothes / You can't stop calling on the phone" gibi sözlerle daha erişilebilir ve bağ kurulabilir bir şekilde de anlatabilen bir söz yazarı olduğunu görebiliyoruz LP'nin.

Albümde benim için en ilgi çekici şeylerden biriyse altyapılarda kullanılan tarzların farklılığı oldu. Dreamcatcher'ın çok rahat bir şekilde Fleetwood Mac şarkısıyla karşılaştırabileceğimiz ve LP'nin genel olarak yaptığı işlerden bayağı farklı olan bir altyapıdan tutun Dreamer'daki ukulele ve elektronik esintili farklı altyapılara kadar çok fazla çeşit bulunmakta. Ve bunların hepsini LP'nin vokalleri gayet harika bir şekilde bir arada tutabiliyor, farklı bir albümden ya da şarkıcıdanmış gibi bir hissiyat oluşturmuyor. Ayrıca Dreamer demişken belirtmek istedim sadece, albümdeki açık ara favori şarkım Dreamer. LP'nin vokaldeki tüm yeteneklerini bir arada görebildiğimiz bir şarkı olmasını geçtim, özellikle nakarattaki "We can't live in the dark / I can't see where you are" diye yakarışı gerçekten etkiliyor insanı.



İLK ALBÜMDEKİ KARAKTERİNİ YİTİRMEDEN FARKLILAŞMAYI BAŞARMIŞ LP.

Heart to Mouth benim için yılın 90+1 golü oldu. Derek Fisher'ın 2004 Play-Off'larında San Antonio Spurs'e 0.4 saniye kala attığı üçlük oldu. The Glitch Mob'un See Without Eyes'ı ya da Alice in Chains'in Rainier Fog'u gibi ne beklediğimi bildiğim albümlerden değil, hatta beklediğimi bile bilmediğim albümlerden kesinlikle. İster pop deyin, ister alternatif müzik deyin, istediğiniz gibi etiketleyebilirsiniz. Ancak günün sonunda Heart to Mouth, LP gibi sağlam bir vokalin unutulması zor bir çalışması olarak kalıyor.

EDİTÖRÜN NOTU: LP'nin kendine has tarzı, albümdeki bazı açıkları güzelce kapatıyor. Baştan sona gerçekten de güzel bir tecrübe. ★★★★☆





SOULFLY
RITUAL

Soulfly'ın ilk üç albümüyle son üç albümünü şöyle alıp bir kıyaslamak isteyebilirsiniz. Hatta bir gün oturup tüm albümleri çıkış sırasıyla bir dinleyin derim. Grubun Dark Ages'la birlikte başlayan değişimini görünce insanın gerçekten ağzı açık kalıyor. Nerede o Prophecy albümündeki tribal ritmlerle harmanlanmış nu-metal grubu, nerede o Archangel'daki iyice death metale bürünmüş grup… Ritual'ın da daha albüm kapağına bakar bakmaz bu yoldan devam ettiğini görebiliyorsunuz zaten. Ama albümle aynı adı taşıyan ilk şarkısında biraz ters köşe de olduğumu belirtmem gerek. Tribal ritmlerle, Korn'un baş gitaristi Head'in yapabileceği tarzda bir gitar riff'iyle başlayan ve Jonathan Davis'in yapabileceği "anlamsız seslerle vokal yapma" tekniğini de görebildiğimiz bir şarkıyla açılışı yapıyor ama yine içerik ve şarkının geri kalanı ve Korn'da pek de göremeyeceğimiz bir Marc Rizzo gitar solosu Soulfly albümü olduğunu hatırlatıyor.

Ritual albümü aslında Soulfly'ın tam olarak ne yapmak istediğini kavradığı bir albüm. Son birkaç albümdür Soulfly ve Cavalera Conspiracy (Max'in kardeşiyle kurduğu diğer, daha sert bir grup) arasında pek de bir fark yokmuş gibi hissettiriyordu. Ancak Ritual'da ilk albümlerdeki tribal havayı alıp, Dark Ages atmosferiyle güzel bir şekilde birleştirmişler ve iki grup arasındaki fark bayağı bir ortaya çıkmış. Tabii bunun en büyük sebeplerinden biri de büyük ihtimalle davulların başındaki ve Max'in de oğlu olan Zion Cavalera'nın biraz daha kendini kavramış ve gruba gençliğiyle enerji veriyor olması gerek. Albüm gerçekten baştan sona kadar istikrarlı ve sağlam bir sese ve Soulfly'ın en iyi işlerinden biri olma potansiyeline sahip. Kişisel tercih olarak benim favorim hâlâ Dark Ages ancak Ritual kesinlikle ilk üçümde bulunabilecek, hatta birçok insan için en iyi Soulfly albümü olabilecek kalitede. Max Cavalera ve ekibinin hâlâ sertliğini koruduğunu görmek harika bir his. ■ **SABRİ**

EDİTÖRÜN NOTU: Baba (Max Cavalera), oğul (Zion Cavalera) ve kutsal ruh (Marc Rizzo) yine harika bir işe imza atmış.
★★★★☆

THOM YORKE
SUSPIRIA

Dürüst olayım, söz konusu albüm Radiohead'in ya da Thom Yorke'un bir işi olunca benim için birkaç adım ilerde başlıyor. Yaptıkları her işi binlerce kez dinliyorum, seviyorum, özümsüyorum. Ancak bu sefer elimizdeki albüm bir orijinal film müziği albümü ve bunu "sadece bir Thom Yorke solo çalışması" olarak yargılamak söz konusu film Suspiria'ya ve orijinal filmin müziğini yapan Goblin'e saygısızlık olur. Fakat belirtmemde de fayda var, albüm gerçekten film dışında da gayet dinlenebilen başarılı bir iş olmuş. Thom Yorke'un solo çalışmalarında sürekli olarak gördüğümüz elektronik altyapı esintilerini Suspiria'da görmemek bayağı şaşırtıcı ve tazeleyici bir tecrübe oldu. Volk ve Has Ended şarkılarında da Thom'un oğlu Noah'ın davulların başında olduğunu da belirtmek lazım, ailede müzisyenlik genlere işlemiş :)

Suspiria'nın bu yeniden yapımının yönetmeni Guadagnino "bu film direkt olarak bir yeniden yapım değil, daha çok bir saygı duruşu" diyor fakat insan ister istemez orijinal yapımla da karşılaştırma gibi bir şey yapıyor, buna film müziği de dâhil. Thom Yorke, Goblin'in yaptığı çalışmaları tekrar yaratma ya da onlardan esinlenme gibi bir derdinin olmadığını belirtmiş ancak albümün bazı noktalarında en azından "Yahu neydi bunları bu kadar iyi yapan?" diye bir göz atsaymış diyor insan. Kötü ya da filmle çok kopuk demiyorum tabii ama Goblin'in de nereleri iyi yakaladığına bakması albümü bir üst noktaya taşıyabilirmiş kesinlikle. ■ **SABRİ**

EDİTÖRÜN NOTU: Thom Yorke'un ilk orijinal film müziği çalışması olduğunu göz önünde bulundurursak kesinlikle fena değil, ama daha da iyi olabilirdi. ★★★☆☆





GAYE SU AKYOL 3. ALBÜMÜ *İSTİKRARLI HAYAL HAKİKATTİR* İLE YURTDIŞI BASININDA ÇOK BÜYÜK İLGİ GÖRDÜ!

○ **YÖNETMEN:** Christopher McQuarrie
○ **OYUNCULAR:** Tom Cruise, Henry Cavill, Rebecca Ferguson, Simon Pegg
○ **IMDb NOTU:** 7,9



MISSION IMPOSSIBLE: FALLOUT

Hafızası kuvvetli biri sayılmam ama Mission Impossible'lar için özellikle bir geçerli bu. Çoğu filmini herhalde 2'şer kere izlemişimdir, ne ne olup bittiğini, ne de karakterleri doğru düzgün hatırlıyordum Fallout'u izlemeden önce. Fallout'u izlerken yine acayip gaza geldim, yine çok eğlendim ve filmden sonra yine her şeyi unuttum. Nasıl bir popcorn film lanetidir bu?

Kendisini öyle göklere çıkartamamam için çaba gösteriyor film, senaryo hataları, "yutuverin işte bunu da devam edin" mantığında açık bırakılmış bir sürü yer falan ama öte yandan da işte MI'lar bu kadar çok sevilmesinin de bir sebebi var. Senaryo sürekli dinamik, sürekli birileri birilerinin arkasından iş çeviriyor; komplolar, tuzaklar... Tom Cruise'un sonsuz enerjisi de sürekli koşturmacaları inanılmaz gaz veriyor, var bu işte bir hikmet diyerek Siyonist olasınız geliyor. "Abartılı ama gerçekçiğimsi aksiyon" diye bir tür varsa o türün zirvesi bu filmdir herhalde. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Hareketsiz bir şekilde film izlemenize rağmen bitip tükenmiş hissediyorsunuz Fallout'tan sonra, öyle yoğun ve yorucu bir aksiyon. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Ruben Fleischer ○ **OYUNCULAR:** Tom Hardy, Michelle Williams, Riz Ahmed, Scott Haze, Reid Scott ○ **IMDb NOTU:** 6,9

VENOM

Kim derdi ki içinde Örümcek Adam'ın bile olmadığı bir Venom filmi gişede rekorlar kıracak, 850 milyon dolar hasılat yapacak? Demek ki sinemada süper kahramanların ve kötülerin dönemi hâlâ sona ermemiş. Demek ki bazı aktörler izleyiciyi mıknatıs gibi salonlara çekiyormuş.

Peki Venom bu rekorun hakkını kalitesiyle verebiliyor mu? Spidey Marvel'a transfer olduğu için (böyle söyleyince garip oldu) onsuz var olmaya çalışan bir film var elimizde. Bunu da Venom-Peter-Eddie üçgeninde değil,



simbiyotlar arasında başarmaya çalışıyor. Elimizde işlenebilir olarak Eddie ile Venom arasındaki çift kişilik mevzusu kalıyor yani. Bana kalırsa da bunu tam olarak başaramıyor film. Eddie'nin kaybedenliği tam olarak işlenmediği (başarılı bir insanın işini ya da sevgilisini kaybetmesi onu hemen başarısız yapmaz) ve Peter'a karşı kompleksi de olmadığı için Venom'un baskın karakteriyle olan bağı inandırıcı durmuyor. Hele ki Venom'un "bu dünya çok güzelmiş ya, yemişim simbiyotları" diye kendi ırkına 10 dk içinde sırtını dönmesi ve film ilerledikçe Eddie'nin ilişki koçluğuna soyunması hayli sırıtıyor. Venom abi bu, hırçın, saldırgan, acımasız olmalı, Esra Erol kılıklı değil.

Ne var ki Tom Hardy gene kendini izlettiriyor ve film boş fakat akıcı içeriğiyle en azından izleyiciyi eğlendiriyor. E bu da patlamış mısır izleyicisinin salonlara akın etmesi demek zaten. Yoksa ne Venom filminden beklediğiniz kadar vahşi, ne de özgün ya da yaratıcı herhangi bir içerik sunmayan, Michelle Williams'ın her yere teleport olması gibi mantık hatalarıyla dolu bir film bu. Çok başarılı bir izleyici profili analizinin ürünü sadece. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Arabulucu ve adalet savaşçısı bir Venom ilginizi çekiyorsa eğlenebilirsiniz. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Ethan Coen, Joel Coen ○ **OYUNCULAR:** Tim Blake Nelson, Willie Watson, Clancy Brown, Tom Waits ○ **IMDb NOTU:** 7,4



THE BALLAD OF BUSTER SCRUGGS

Hayat zor, hayatın zorlukları insanının kendi başına gelen zorlukların şekilleriyle var olur. Şartlar yaşadığınız yere, döneme göre çok büyük farklılıklar gösterir. İşte o dönem ve lokasyon Vahşi Batı olunca kuru ekmek yemek kadar sıradan sayılabilecek çoğu durum bir anda ıspanak yatağında dana madalyon tadı verebilir (tadını bilmiyorum ama havalı gözüküyor).

Coen beylerin son işi The Ballad of Buster Scruggs'un amacı da işte tam olarak bizlerin bu tuhaf hikâyelere şahit olmamız. Buster Scruggs olarak Tim Blake Nelson'un inanılmaz oyunculuğuyla başlayan ilk hikâye direkt izleyiciyi olaya dâhil ediyor. Batı'da yaşamın altı farklı yönüyle çok detaylı bir şekilde ilgilenen Coen'ler bu hikâyeleri kendi dillerinde en içten şekilde izleyiciye tertemiz aktarıyor. Hail, Caesar'dan sonra kendimi tekrar iyi bir Coen(s) filmi izlerken bulduğum için pek mutluyum. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Vahşi Batı'da herkes Red Kit kadar şanslı değil. ★★★★☆

○ **YARATICI:** Binnur Karaevli ○ **OYUNCULAR:** Çağatay Ulusoy, Ayça Ayşin Turan, Hazar Ergüçlü, Okan Yalabık ○ **IMDb NOTU:** 8,0

HAKAN: MUHAFIZ

Yüzyıllar öncesinden ortalığı karıştıran bir grup ölümsüz insana karşı nesilden nesile aktarılan muhafızlık görevi ve koruyucularına yardımcı olmaya ant içmiş "sadık olanlar" temeline dayalı bir hikâye... Netflix'in ilk Türk dizisinin yerel olarak çok da üretilmeyen fantastik bir konu olacağını öğrendiğimde beklentilerimi düşürmüştüm. Kitabını okumadan, fragmanlarını izlemeden ve diziyle ilgili herhangi bir haber bile okumadan ilk bölüme başladığımdaysa karşıma çıkan sonuçtan memnun kaldım diyebilirim.

Türkçe bir kitaptan yabancı bir senaristin düzenlemesiyle çıkmasından mıdır, yoksa 40 dakikalık dizi formatına ve 10 bölüme sığdırılmaya çalışılmasından mıdır bilmiyorum ama üç beş güzel dizi izlemiş seyircileri tatmin etmeyecek, hızlıca geçiştirilen ve fazlaca mantık hataları bulunan klişe dolu senaryosu için çok da olumlu bir şey söylemek mümkün değil. Üstelik çok da öngörülebilir bir şekilde işleniyor. Ancak Iron Fist ve Luke Cage gibi abidik Netflix yapımlarıyla (sensin abidik! - Ö) yıllardır devam eden Flash ve Arrow gibi fantastik konular işleyen dizilere bakıyorum da The Protector (Hakan: Muhafız) benzer dizilerin arasında gayet de güzel bir konumda. Oyuncuların performansını da beğendim. Bazı karakterlerin çok doğru kişilerle eşleştirildiğini düşünüyorum. Müzik seçimlerinin de çok isabetli olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim.

Semt pazarına konuk oluyor, sokakta çocukların toplarına karışıyor, Kapalıçarşı'da dolaşıyoruz. Kız Kulesi, boğaz manzarası, Galata Kulesi ve Ayasofya gibi İstanbul'un önemli yerleriyle birlikte belirgin bir şekilde Türkiye tanıtımı da yapılıyor. Bir sahnede midyeci diğerinde tavuk pilavcı görüyor, mahalledeki bakkalın karışık tostuyla kahvaltı yapılıyor.

Gelen yorumlara göre beğeneni kadar beğenmeyeni de olan Hakan: Muhafız bence izlenmeyi hak ediyor. Zaten akıcı bölümleri sayesinde hızlıca bitirebilir ve yeni sezonu beklerken kitaplarına başlayabilirsiniz. ■ **ARES**



EDİTÖRÜN NOTU: Fantastik Türk dizilerinin zamanı gelmişti. Netflix yardımıyla iyi bir başlangıç yapabilirsiniz. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Andy Serkis ○ **OYUNCULAR:** Christian Bale, Cate Blanchett, Benedict Cumberbatch, Rohan Chand ○ **IMDB NOTU:** 6,6 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



MOWGLI: LEGEND OF THE JUNGLE

Yüzüklerin Efendisi serisinden beri ekmeğini yediği hareket yakalama teknolojisini bu sefer kendi tutku projesine dönüştüren Andy Serkis, Mowgli'yle cidden balta girmemiş bir orman manzarası sunmayı amaçlamış bizlere. Jungle Book kitabının orijinalini bilenler Disney uyarlamalarının fazlasıyla aile dostu olduğunu ve bizi ormanın gerçekliğinden uzaklaştırdığını kabul edecektir. İşte Serkis'in kusurlu ama kanımca 2 yıl önce izlediğimizden daha etkileyici olan filmi bu uğursuz karanlık yollara sapma peşinde. Bir kere Mowgli'nin kurt mu insan mı olduğu arasında yaşadığı ikilem çok daha keskin hatlarla çizilirken Shere Khan da çok daha ürkütücü ve tekinsiz.

Benim asıl derdimse filmin kurgusuyla. Yani belli ki Warner Bros filmden memnun değildi ve bazı yumuşatmalara gitme gereği duymuştu. Bu kopukluk özellikle çok güzel akan bir ilk yarıdan ikinci yarıya geçişte hissediliyor ve ben açıkçası Serkis adına üzüldüm bu noktada. Diğer bir sıkıntı filmin tonuyla ilgili. Hani tamam karanlık ama bir noktada öyle bir sahne geldi ki resmen boğazım düğümlendi ve göz yaşlarıma hâkim olamadım, moralman düştüm ve filmin geri kalanın izlemek çok da umurumda olmadı.

İşte bu çok net tavrı herhangi bir çocuğun kaldırabileceğini sanmıyorum. Fakat konuşan hayvanlarla dolu (ve biraz yavaş akan) bir film büyükleri de pekâlâ sıkabilir. Yani bu filmin izleyicisi kimdir bu bir soru konusu. Ama yine de bir bakın derim. Zira sırf ilginç bir kıyas şansı sunduğu için bile değerli bir film Mowgli. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Disney uyarlamasını unutun. Serkis'in ormanı gerçek tehlikeler ve yıkıcı karanlıkla dolu. ★★★☆☆

SİNEMADA BU YIL NELER OLDU?

2018'in trendleri

EREN ERYÜREKLİ

Ağızlarda pek de öyle muhteşem bir tat bırakmayan 2017'den sonra 2018 salonların dolup taştığı, yapımcıların yüzünün güldüğü bir yıl oldu. Bunun bir sebebi uzun zamandır beklenen yapımların nihayet gün yüzü görmesi ve batacağı düşünülen filmlerin eleştirileri iyi olmasa dahi seyircilerden olumlu not almasıydı. Gelin hep birlikte bir bakalım bu yıl neler izlemişiz, neler konuşulmuş, kaçırmamamız ve kesinlikle kaçırmamız gereken filmler nelermiş.



YILIN KAZANANI: MÜZİK

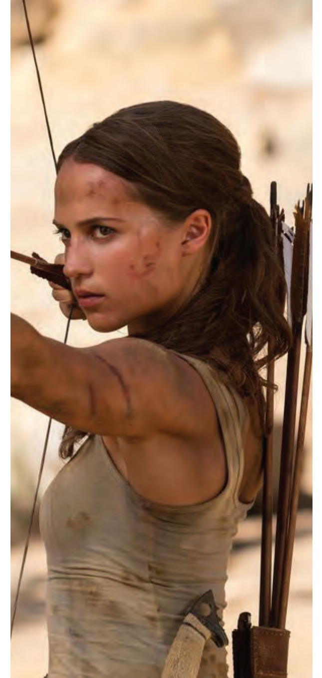
Bakın bu her yıl başımıza gelmediğinden kıymetini bilelim. Tabii ki bol şarkılı türkülü filmlerden bahsediyorum. *Bohemian Rhapsody* zaten yılın en çok "ses getiren" filmlerinden olmayı başardı belalı yapım sürecine rağmen ve sinemada gerçek bir konser hissiyatı yarattı. Yeniden yapım *A Star is Born* Bradley Cooper'ı bir anda prestijli bir yönetmene dönüştürürken Lady Gaga'nın ekran gücünü perçinledi. *Vox Lux* bir pop ikonunun çalkantılı yaşamına eğilirken *Mary Poppins Returns* de eskinin sihirli müzikallerine bir saygı duruşuydu. Gaspar Noe Climax'la başları fena halde döndürürken *Anna and the Apocalypse* de müzikal bir zombi filmi olarak acayip bir kombinasyon yakaladı. Biz de boş durmayarak gayet iyi eleştiriler alan *Müslüm* filmini sürdük meydana ve yılın bu en önemli trendini es geçmemiş olduk. Kulaklar bayram etti desek yeridir yani.

KORKUNUN YENİ YÜZLERİ

Geçen yılki *It*'in başarısı bu yıl korku filmlerine olan iştahı kabartmış olsa gerek ki bolca yeni korku/gerilim filmi izledik. *Hereditary, Mandy, Unsane, Apostle* ve *Annihilation* yılın konuşulan isimlerinden olsa da aslan payı *A Quiet Place*'e gitti. Yıllar sonra Jamie Lee Curtis'i seriye döndüren *Halloween* ve *Conjuring* evrenine dâhil olan *The Nun* da (ki oldukça vasat bir filmdi) yılın ürkütücülüğüne katkı yaptılar. Devam filmlerinden *Insidious: The Last Key* ve *The First Purge* sıradan filmlerdi ve *The Slender Man* de bekleneni kesinlikle veremedi. *Suspiria* yeniden yapımı epeyce övülürken *Meg* ve *The Predator* özlenen iki canavarı beyazperdeye



geri döndürdü. Bir de Lars Von Trier'in çok tartışma yaratan (yine) *The House That Jack Built*'i vardı ki gören de görmeyen de bin pişmandı. Ona göre vaziyet alın izlerken yani, benden uyarması.



YILIN KAYBEDENİ: UYARLAMALAR

Uyarlama yapmak zor iş, elinizdeki materyal ne olursa olsun onda yapacağınız en ufak değişiklik filmin batmasına sebep olabiliyor. Bu yıl *Mortal Engines, Darkest Minds, Tomb Raider* (ah Lara ah), *A Wrinkle in Time*, 3. *Labirent* serisi filmi, *Welcome to Marwen* (ki bir belgesel uyarlaması olduğundan ben bundan epey umutluydum) ve *The Nutcracker and The Four Realms* vasatı aşamayan, seyirciden de destek bulamayan filmler olarak yapımcılarını hüsrana uğrattılar. Üstelik hemen hepsi de fantastik ve çok sevilen romanların uyarlamalarıydı, yapım kadroları da çok iyiydi. Bu lanetten kurtulabilen tek filmse *Ready Player One* oldu ve Spielberg faktörünün de etkisiyle hem gişede hem de eleştirmenler nezdinde olumlu puanlar topladı. Sanki yapımcılar artık seyircinin ne istediğini kestiremiyorlar mı ne?





EN İYİ 10 GİŞE FİLMİ

1. Avengers: Infinity War
2. Mission Impossible: Fallout
3. Black Panther
4. Spider–Man: Into the Spider–Verse
5. Bohemian Rhapsody
6. Ready Player One
7. Incredibles 2
8. Aquaman
9. Deadpool 2
10. Paddington 2

EN İYİ 10 BAĞIMSIZ FİLM

1. The Favourite
2. Roma
3. A Quiet Place
4. Sorry to Bother You
5. Mandy
6. You Were Never Really Here
7. Shoplifters
8. BlacKkKlansman
9. Green Book
10. First Reformed



EN UZAKTAN İZLENECEK 10 FİLM

1. Fifty Shades Freed
2. Robin Hood
3. The Nun
4. Pacific Rim: Uprising *(hayır ya - Ö)*
5. Jurassic World: Fallen Kingdom *(hayıııır - Ö)*
6. Skyscraper
7. Venom
8. Slender Man
9. Cloverfield Paradox
10. The Happytime Murders



YILIN OLAYI: JAMES GUNN'IN KOVULMASI

Şahsen SJW (sosyal adalet savaşçılığı) kavramının her geçen gün toplumsal ve kültürel olarak dünyayı erozyona uğrattığını düşünüyorum. Bir fikri ve ideolojiyi savunabilirsiniz lâkin bunun bedeli insanların kariyerlerini hiç uğruna kaybetmeleri olmamalı onca başka azılı kötülük varken aramızda. James Gunn'ın 10 yıl önce attığı tweet'ler kesinlikle tatsızdı ve savunulacak bir yanları da yok. O da zaten bundan birkaç yıl önce özür dilemiş ve hatasını kabul etmişti. Zaten Disney bilmiyor muydu ki bu adamın neler yazdığını. Elbette biliyordu. Ve onun üzerine oynadığı kumar da bize *Guardians of the Galaxy* filmleri olarak gayet pozitif bir geri dönüş yapmıştı. İşte iki tane muhafazakâr kendini bilmez SJW'nin tekrar gündeme getirdiği o tweet'ler Gunn'ın biletinin kesilmesine sebep oldu. İnternet olaya isyan etse de oyuncular imza toplasa da sonuç değişmedi ve 3. *Guardians* filmi süresiz olarak rafa kaldırıldı, üstelik de çekimlere birkaç ay kala. Benim derdim Gunn'ı savunmak değil, onun olayı üzerinden nasıl zehirli bir ortam yaratıldığına dikkat çekmek aslında. Sonuçta olan bizim film zevkimize ve başarılı bir seriye oldu. Yani siz siz olun bundan sonra nete bir şeyler yazarken 3-5 kere daha düşünün, çünkü sosyal adalet (!) her yerde.



SÜPER KAHRAMAN SAĞANAĞI

Normal bir yılda 5-6 tane gördüğümüz süper kahraman filmleri bu yıl tam 8 adetti ve hemen hepsi de iyi iş yaptı veya yapmaya devam ediyor. Sahnenin yıldızı tabii ki 2 milyar doları geçen hasılatıyla *Avengers: Infinity War* oldu. Hem karakter derinliği hem de cesur finali sebebiyle seyirciye istediğini veren, devamını deli gibi merak ettiren bir sinema olayıydı *Infinity War* ve üzerine harcanan her kuruşun hakkını veriyordu. Lakin sosyal ve politik alanlarda en büyük etki kuşkusuz *Black Panther*'dan geldi. Kimsenin bu kadar tutmasını beklemediği yapım Marvel'ın hem para basma hem de prestij makinası olarak ödül sezonunda şimdiden adaylıklar kazanarak iddialı olacağının sinyallerini verdi. *Ant-Man and the Wasp* bu ikisinin üstüne bünyeleri rahatlatmakla yetindi ve kendi alanında temiz bir performans sergiledi. Yılın bir diğer sürpriziyse *Venom* oldu. Yine hemen herkes filmin vasat olacağını ve gişede patlayacağını düşünüyordu. İlk kısım haklı çıkarken ikinci kısım tarihi yanılgılardan birine imza attı ve filmin 850 milyon dolarlık gişesinin yarattığı enkazın altında kaldı. Onun yanında *Into the Spider-Verse*'le Sony'nin yüzü gülmeye devam ederken bu yıl sadece *Deadpool 2*'yle yetinen Fox cepten yemiş gibi oldu. Peki DC ne yaptı derseniz bu yılki tek kozları *Aquaman*'di ve onu da iyi oynayarak daha ilk haftadan sağlam bir gişeyi ve iyi eleştirileri ceplerine koydular. Zaten DCEU takım filmlerinden ziyade bu karakter odaklı filmlerle devam etse çok daha mantıklı olur. Son olarak Pixar, *Incredibles 2*'le yeni rekorlara imza atarak özlenen süper kahraman ailesini geri getirdi ki iyi de etti bence.



ÖMER AKDAĞ

RASCAL DOES NOT DREAM OF BUNNY GIRL SENPAI

İsmine aldanmayın

Görsel de yanıltmasın. "Öyle" bir anime değil *Bunny Girl Senpai*. Şimdi şöyle; elemanımız Sakuta bir gün etrafta tavşan kostümüyle dolanan bir kız görür ama diğer insanlar onu görmüyor gibidir. Gidip "Hayırdır, ne iş?" gibisinden kızla konuşur ve kızın (Mai) gerçekten de diğerleri tarafından görülüp görülmediğini denemek için öyle giyindiğini öğrenir.

Böyle bir anime sahnesinin gözünüzde nasıl canlandığını tahmin edebiliyorum, oğlan kızı görünce şok olur, kız da onun onu gördüğünü görünce şok olur "N-n-n-ne?! Sen beni görebiliyor musun??!!" gibi tepkiler verir falan. Öyle değil işte *Bunny Girl Senpai*, çekiciliği de esas olarak orada. Karakterler klişelikten çok uzaklar, esas ikilimiz özellikle fazlasıyla sakin, boş vermiş ve alabildiğine sarkastikler. Seri zaten %90 diyalogdan oluşuyor ve her bir karakteri de, aralarında geçen bol laf sokmalı muhabbetleri de acayip sevdim.

Geyik olduğu kadar duygusal bir tarafı da var serinin. Biraz önce bahsettiğim gibi başına doğaüstü dertler gelmiş karakterleri 2'şer 3'er bölümlük parçalarla tek tek ele alıyor ve bu karakterlerin bu sıkıntılarını kendi içlerindeki sorunları aşarak çözmeleri gerekiyor. Tabii özellikle Sakuta'nın dümdüz ama nokta atışı yorumları ve yaklaşımları mevzuların çözülmesinde hayati bir yere sahip.

%90 diyalog, doğaüstü sorunlar, başkarakterin etkisi sayesinde bu sorunların çözülmesi falan derken *Monogatari* serilerini ananlar olacaktır. Özellikle de ilki olan *Bakemonogatari*'ye bayağı bir benziyor *Bunny Girl Senpai*. Onun gibi aşırı stilize bir anime değil tabii, çizimler animasyonlar güzeller ve normaller. Yazım kalitesi olarak Monogatari'lere gayet yakın olduğunu söyleyebilirim ayrıca ki bunun ne kadar büyük bir övgü olduğunu onları izleyenler biliyordurlar. Ve de tabii seçmek zorunda kalsam Mai'yle Senjougahara'dan hangisini seçerdim sorusu da seriye başladığımdan beri aklımı kurcalamakta.

Son zamanlarda aksiyon ağırlıklı iyi seriler var ancak diyalog ağırlıklı bu kadar iyi bir seriyle daha nadiren karşılaşıyoruz. İzleyiniz, izletiniz efendim, anime zevkiniz belli türlerle sınırlı kalmasın.







YENİ ANİMELER

Senryu Girl, Shironeko Project, Ao-chan Can't Study, Senko, All Points are Divided to Vit, Nora, Princess, and Stray Cat, O Maidens in Your Savage Season, Star Twinkle Precure, Ex-Arm, The Eighth Son, Mr. Nobunaga's Young Bride, Bakumatsu (2. sezon) gibi bir sağdan soldan yeni duyurular listem var ama şahsen hiçbiri de ilginç görünmedi bana şu an için.

Blade Runner'ın animesi duyuruldu ve arkasındaki kadro da bayağı sağlam. 2032'de, yani iki filmin arasında geçecekmiş.

One Piece'in 2019'da gösterime girecek 14. filmi duyurulu. Adı Stampede.

Netflix'in **Godzilla** anime filmlerinin üçüncüsü Ocak'ta çıkıyor.

My Hero Academia'nın yeni sezonu için Ekim'i bekleyeceğiz.

Çin'in komik isimli stream hizmeti bilibili, **Karl Marx** hakkında bir anime duyurdu, bayağı da ilgi çekti.

Shinkai Makoto'nun (5 cm, Your Name....) yeni filmi ufukta gözüktü: **Weather Child: Weathering With You**. Bu sefer fantastik öğeler biraz daha ağırlıkta olacak gibi. Temmuz'da gösterime girecek.

YILIN EN ÇOK SATANLARI

Bu yıl da sürpriz yaşanmadı, en çok satan manga ciltleri yine One Piece'ten. Bu One Piece'in zirvedeki 11., ilk üç sırayı komple aldığı da 10. yılı. Attack on Titan, Hunter x Hunter ve Kingdom da popülerliklerinden bir şey kaybetmemiş görünüyor. İlk 10 şöyle:

1. **One Piece 88 – *2.4 milyon***
2. **One Piece 89 – *2.1 milyon***
3. **One Piece 90 – *2 milyon***
4. **Attack on Titan 24 – *1.4 milyon***
5. **Attack on Titan 25 – *1.3 milyon***
6. **Attack on Titan 26 – *1.2 milyon***
7. **Hunter x Hunter 35 – *1 milyon***
8. **Hunter x Hunter 36 – *890 bin***
9. **Kingdom 50 – *840 bin***
10. **Kingdom 49 – *840 bin***



Cilt satışları dışında toplam satışlardaysa ikinci sırada AoT değil My Hero Academia var (giderek popülerleşmesinin eski ciltlerini de sattırmasının ve sayıca daha fazla cildinin çıkmasının etkisiyle).

Mangalar dışında roman (light-novel) satışlarında Overlord - Sword Art Online - The Irregular at Magic High School gibi bir sıralama söz konusu.

KISA KISA

Araştırmaya göre **Japon animasyon endüstrisi** 2017'de (2018 değil, 2017) %8 büyümüş. Toplam değeri 19 milyar dolar civarında. Bunun yanında 2017'de anime film gelirleri %38 düşmüş ama bu anormal değil aslında, 2016'da Your Name. vardı nihayetinde. Stream pazarında da %13'lük bir artış söz konusu. Bir diğer önemli artış da anime ithalat gelirlerindeki: %30. Bu artışta özellikle Çin'le yapılan anlaşmaların etkisi büyük.

En büyük anime yapım şirketlerinden Production IG, **Anime Beans** adında bir telefon uygulaması çıkardı (Türkiye'de de var). Bazıları ücretsiz bazıları ücretli, bazıları bağımsız yapımcıdan bazıları biraz daha prodüksiyonlu, bazıları İngilizce altyazılı bazıları (çoğu) değil birçok anime var içinde.

Crunchyroll'la Funimation'ın yolları ayırmasının sebebi olarak genelde Funimation'ı Sony'nin satın alması görülürdü ama Funimation, anlaşmayı yenilemeye çalıştığını ancak Crunchyroll'un şartlarının ağır geldiğini söyledi. Funimation'la Hulu bir anlaşma yaptı bu arada ama tabii Türkiye'de yok ikisi de, bizi pek ilgilendirmiyor.

Sword Art Online: Alicization'ın... anormal bir bölümü vardı geçenlerde, hatta Batı'da sansürlü yayınlanması bayağı eleştirildi. Romanların yazarı Reki Kawahara seslendirme sanatçılarına teşekkürlerini ve özürlerini iletti.

Mangasında son hikâyesi başlayan **Attack on Titan**'ın mangakası Hajime Isayama serinin popülerliğinden dolayı mangayı yazmakta çok zorlandığını, AoT bitince de yeni bir şeye girişip girişmeyeceğinden emin olmadığını söyledi.

Attack on Titan demişken, Japonya'da Levi'ın çamaşır deterjanı satışa çıktı. Doğrudur.

Highschool of the Dead mangasının yazarı Daisuke Sato, 2017'de hayata veda etmişti. Manganın çizeri Shoji Sato'ya özellikle Batı'daki takipçilerden mangayı devam ettirmesi konusunda talepler geliyormuş ancak kendisi bunun pek mümkün olmadığını söyledi.

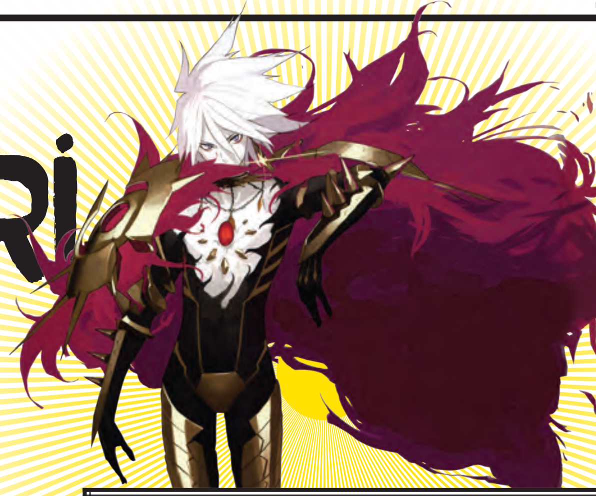
Shaman King mangası 3 aylık araya girdi.

Ünlü "sihirli kız" serisi **Precure** ilk sihirli oğlanı Cure Infini'ye kavuştu. Ok...

Sezonun garip serisi **Zombieland Saga**'da bizimkilerin yaşadığı evin ilham alındığı gerçek ev günde 1.000 ziyaretçi almaya başlamış.

ÖMER AKDAĞ

YILIN ANİMELERİ



Son birkaç yıldır olduğu gibi kaliteli serisi çok ama şöyle tarihe geçecek efsane serisi pek olmayan bir yılı geride bıraktık. Ödülleri elimden geldiğince adil dağıtmaya çalıştım ama buradakilerin sadece kendi izlediğim animelerle sınırlı ödüller olduğunun, dolayısıyla çok da bir bağlayıcılığı olmadığının altını çizmeme izin verin. Bir de şu sıralarda devam eden güz sezonunu değil, bir önceki güz sezonunu dâhil ettim buraya, onu da not etmiş olayım.



LAND OF THE LUSTROUS

YILIN ANİMESİ

Yılın Animesi ödülünde devam serilerini dışarıda bırakmayı tercih ediyorum, yeni serilere baktığımda da en içime sinen Land of the Lustrous oldu. Çok ilginç bir dünya kurgulamış, renkli karakterlerle dolu, yarı ciddi yarı geyik, gizemli bir hikâye anlatmıştı. Ama bu ödülü almasının bir diğer sebebi de kesinlikle göz ardı edilemeyecek teknik başarısı. 2D ve 3D'yi yalnızca teknik olarak muhteşem birleştirmekle kalmıyor, elde ettiği orijinal görsel tarzı yine hikâyesini orijinal bir şekilde anlatabilmek adına etkili kullanıyordu.

YAKINDAN GEÇENLER:
• Megalo Box • Violet Evergarden

FATE/APOCRYPHA

AKSİYON

Apocrypha, diğer Fate serilerinin yanında çok da muhteşem sayılmaz aslında, özellikle hikâye olarak biraz dağınıktı. Ama aksiyon diyorsak işte o konuda bu yıl rakipleri çok dişli olsa bile Fate/Apocrypha demek gerek. Sieg vs. Karna dövüşünü hatırlatırım.

YAKINDAN GEÇENLER:
• 7 Deadly Sins • My Hero Academia 3
• Attack on Titan 3 • Inuyashiki

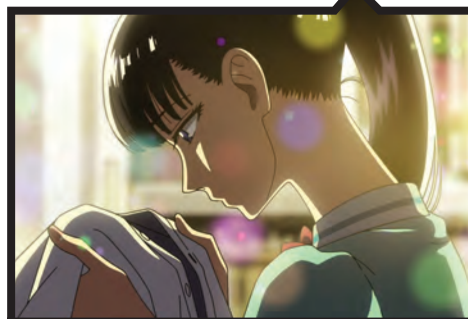


AFTER THE RAIN

ROMANTİZM

Basit, kendi halinde bir seriydi After the Rain, güzelliği de orada biraz. Her ne kadar yasak aşk konseptli olsa da hem kızın hem de adamın karakteri ve duyguları çok güzel verilmişti.

YAKINDAN GEÇENLER:
• High Score Girl • It's Difficult to Love an Otaku
• The Ancient Magus' Bride





VIOLET EVERGARDEN

DRAM / ANİMASYON

Viloet Evergarden'ın ana hikâyesinin devam ettiği bölümler alabildiğine klişe ve sıkıcıydı bana sorarsanız. Öte yandan tek bölümlük yan hikâyeleri de bir o kadar güçlü ve iz bırakıcıydı. İnanılmaz görselliğinin bu etkiyi vermedeki rolü de yadsınamaz.

YAKINDAN GEÇENLER:
Dram: • Steins;Gate 0 • Full Metal Panic: Invisible Victory • March Comes in Like a Lion 2
Animasyon: • Attack on Titan 3
• Megalo Box • Land of the Lustrous
• Fate/Apocrypha



ASOBI ASOBASE

KOMEDİ

Birkaç yıldır bir sürü süper komedi serisi çıktı hakikaten. Bu yıl da seçmek zor oldu ama Asobi Asobase de saçma sapanlığıyla, bağırışıyla, çağırışıyla bayağı hak etti bu ödülü.

YAKINDAN GEÇENLER:
• Grand Blue • Hinamatsuri
• Teasing Master Takagi-san



STEINS;GATE 0

BİLİMKURGU

2010'ların en iyi 10 anime serisini saysak Steins;-Gate kesin o listede olur. Serinin devam(ımsıs)ı Steins;Gate 0 ilk seri seviyesinde olamadı bana sorarsanız ama yine de Steins;Gate'in hamuru özel,

YAKINDAN GEÇENLER:
• Inuyashiki • Darling in the Franxx
• Full Metal Panic: Invisible Victory
• Sword Art Online: Gun Gale Online

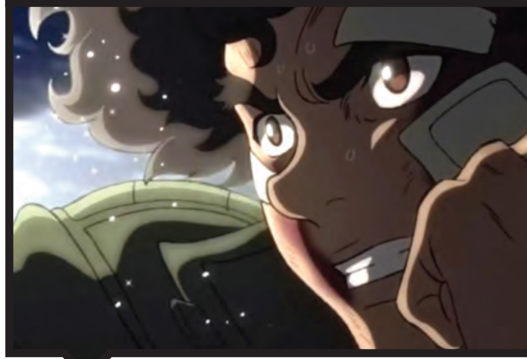
THE PLACE FURTHER THAN THE UNIVERSE

GÜNLÜK HAYAT

Dört liseli kızın gaza gelip Antarktika'ya gitme öyküsüydü The Place Further Than The Universe. Karakterler renkli, işleniş motive ediciydi. Beklenmedik de bir başarı yakaladı, animeyle alakasız insanların bile radarına girmeyi başardı.

YAKINDAN GEÇENLER:
• Amanchu 2 • Yuru Camp





MEGALO BOX

SPOR

Anime/manga klasiği Ashita no Joe'nun komple değiştirilerek yeniden yapılmış hali gibi bir şeydi Megalo Box. Hajime no Ippo gibi aşırı gaz bir spor animesi değildi, hikâye odaklıydı; distopik bir gelecekte, çok ilginç bir animasyon ve bir o kadar ilginç müzik kullanımıyla, farklı ve etkileyici bir tecrübeydi.

YAKINDAN GEÇENLER: • WELCOME TO THE BALLROOM • YOWAMUSHİ PEDAL 4



MARCH COMES IN LIKE A LION 2

KARAKTER GELİŞİMİ

Hayattaki en sevdiğim anime Honey & Clover'ın yazarı Umino Chika'nın yeni serisinin ikinci sezonu da mükemmel devam etti elbette. Karakter gelişimi dendiğinde Chika'nın eline kimse su dökemez zaten.

YAKINDAN GEÇENLER:
• Hinamatsuri • Amanchu 2 • Violet Evergarden
• The Ancient Magus' Bride

OVERLORD II & III

MACERA / FANTEZİ

Kudretli lich'imiz Ainz Ooal Gown'un ağır ve stratejik bir şekilde kendini içinde bulduğu dünyayı keşfetmesi ve diğer zayıf ırkları çeşitli planlarla manipüle etmesi süreci aynı akıcılığıyla ikinci ve üçüncü sezonlarda da devam etti.

YAKINDAN GEÇENLER:
Macera: • The Place Further Than The Universe
• Yuru Camp
Fantezi: • 7 Deadly Sins
• The Ancient Magus' Bride
• Land of the Lustrous



MİNİ ÖDÜLLER

• ERKEK KARAKTER:
Kiriyama - *March Comes in Like a Lion 2*
(Yakından Geçenler: Ainz Ooal Gown – Overlord II & III
• Nitta – Hinamatsuri • Elias – The Ancient Magus' Bride)

• BAYAN KARAKTER:
Hinata - *March Comes in Like a Lion 2*
(Yakından Geçenler: • Hina – Hinamatsuri
• Hitomi – Hinamatsuri • Zero Two – Darling in the Franxx
• Chinatsu – Welcome to the Ballroom)

• KADRO:
My Hero Academia 3
(Yakından Geçenler: • Asobi Asobase • Food Wars 3
• Hinamatsuri • 7 Deadly Sins • Land of the Lustrous
• Fate/Apocrypha • Welcome to the Ballroom)



Nano boyutta üretim

Ant-Man'lik için biraz daha bekleyeceğiz

MIT mühendisleri neredeyse her şekilde 3D objeyi nano boyutta üretme teknolojisi geliştirdi. Üstelik bu gelişmeyi kendi internet sitelerinde yaptıkları kelime oyunu başlığıyla öyle bir duyurmuşlar ki ilk cümleyi okuyanlar herhangi bir nesneyi nano boyuta indirgeyebildikleri sonucuna varıyor. Heyecanla yerinizde doğrulup dikkatli bir şekilde yazıya devam ettiğinizde anlıyorsunuz ki kendilerinin de belirttiği gibi ne yazık ki olayın Ant-Man tarzı bir teknolojiyle pek bir alakası yok. Önce lazerle istenilen yapının polimer iskelesi çıkarılıyor. Gerekli diğer malzemeler de bu iskeleye eklendikten sonra orijinal hacmin binde biri ölçeğinde yapılar oluşturuluyor.

Şimdilik polimer ve plastik gibi belirli malzemelerin kullanılması kısıtlayıcı bir unsur olarak görünüyor olabilir. Bunun dışında henüz birbirine bağlı zincir örgüsü ya da içi boş küre gibi komplike yapıların üretilememesi de bulunan tekniğin hayal edilen seviyede olmadığını gösteriyor. Ancak optik, biyoloji, tıp ve robotik başta olmak üzere küçük boyutlu kritik yapıların temelini oluşturduğu birçok alan için devrim niteliği taşıyan bu yöntem araştırmacılara büyük bir rahatlık sağlayacaktır. Ant-Man olmasa da Iron Man için mühendisler çalışmalarına devam ediyor. ■ ARES

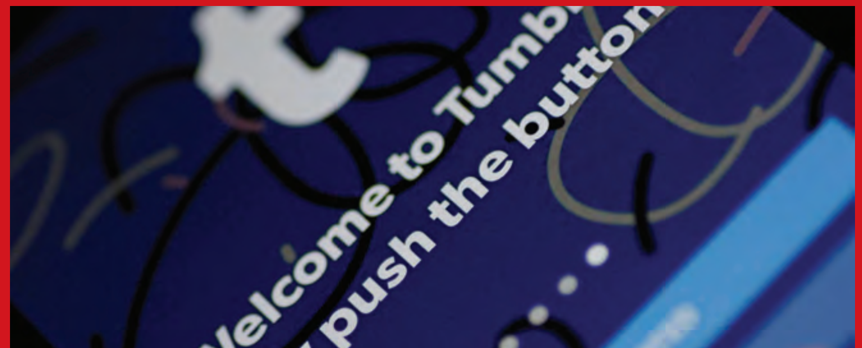
Tumblr bünyesindeki tüm yetişkin içerikleri kaldırmaya karar verdi

Sansürün farklı yüzleri mi?

Türkiye'de yasaklı siteler denince hangi sitelerin kast edildiğini eminim herkes aşağı yukarı anlıyordur. Genelde bu tür siteleri yasaklama eğilimlerinin en çok dillendirilen bahanesi, çocukları bu "illetten" korumak oluyor. Halbuki çocuk filtreleri gibi pek çok basit önlemle ufak yaştaki çocuklar yetişkin içerikleri izlemekten alıkonabilir. Alıcıyı kapatmak yerine kaynağı kurutmak gibi bir yöntem izleniyor ki çok absürt. Batı bize öykünüyor mudur nedir ama maalesef 2018'in son günlerinde Tumblr'da da benzer bir durum yaşandı.

Eğer aranızda Tumblr kullananlar varsa zaten güvenli mod adında bir filtrenin uzundur yürürlükte olduğunu biliyordur. Mevzuyu Data'ya taşımamıza sebep olan olaylar silsilesiyse şöyle: Kasım ayının sonlarında Tumblr, çocuk pornografisi içerdiği gerekçesiyle Apple Store'dan kaldırılıyor. Normalde Tumblr'ın suç içeren içerikleri imha edip sorunu çözmesini beklersiniz ama ne oluyor? Bunun yerine tüm yetişkin içerikli materyallerin uygulamaya eklenmesi yahut paylaşılmasının kalıcı olarak yasaklanması kararı alınıyor. 17 Aralık 2018 itibariyle de bu yasak uygulamaya konuyor. Bravo!

Seversiniz, sevmezsiniz o ayrı bir mesele; ama porno izlemek hukuken, medeni dünyanın genelinde reşit kullanıcıların takdirine bırakılmış bir mesele. Tumblr'ın yaptığı biraz da bıçakla insan öldürülebildiği için ekmek bıçaklarını yasaklamaya benziyor. Ayrıca standart bir cinsel birleşme sahnesini -hardcore denen kategoriye dâhil olsa bile- karartmayı, çocuk pornografisi gibi iğrenç bir suçla aynı kefeye koymak hem büyük iki yüzlülük hem de toplumsal açıdan çok tehlikeli bir tavır. Üstelik ben bu satırları yazarken Tumblr'ın bu yeni uygulamasından sadece hardcore porno içeriklerin etkilenmeyeceği, aynı zamanda nü sanatla ilişkili pek çok içeriğin de engelleneceği konuşuluyordu. Bana sorarsanız Tumblr sadece kendi ayağına kurşun sıktı. Neticede Tumblr gider Mumblr gelir.
■ İHSAN A.





Taylor Swift konserinde kim kimi "stalkladı" belli değil!

Stalker bahane, gözetim şahane

Taylor Swift'in yakın zamandaki bir konserinde konsere gelen tüm hayranlarının yüz tanıma teknolojisiyle "şöyle bir süzüldüğü" ortaya çıktı. Swift'in işi fazlasıyla abartmış hayranlarından yahut güncel tabirle stalker'larından korkması, tüm fasaryanın sebebi gibi görünüyor. Ama tabii ki kişilerin rızası olmadan böyle bir harekete girişilmiş olması epey tepki çekmiş Amerikan medyasında.

Hadise Swift'in 18 Mayıs'taki Kaliforniya konserinde yaşanmış. Yüz taramasına maruz kalanlar, koltuklarına giderken Swift'in prova kliplerini yayınlayan kioska uğrayan seyirciler. Taramayla elde edilen fotoğraflar direkt Swift'in güvenlik ekibine gitmiş, akabinde de stalker'larla eşleşen biri var mı diye kontrol edilmiş. Tüm bildiklerimiz bunlar.

İlk bakışta ne var bunda denilebilir elbette; ama kazın ayağı şu soruları sorunca pek de öyle değilmiş kıvamına geliyor: Yüz tarama teknolojisiyle taranan insanların arasından gerçekten stalker'lar çıktı mı? Toplanan verilere ne yapıldı? Fotoğrafı çekilen insanlar bilgilendirildiler mi? Soruların sayısını arttırmak mümkün. Sadece eğlenmeye gittiğimiz bir etkinlikte dahi kolaylıkla veri haline getiriliyor olmak, içinde bulunduğumuz tuhaf zamanların alameti farikası adeta. ■ İHSAN A.

Yok edici süpernovalar

Dünyamızı sandığımızdan fazla etkilemişler

Süpernovaların Dünya üzerinde öyle ya da böyle etkisinin olduğu tahmin edilse de Prof. Adrian Melott'un açıklamasına göre bu sefer işler daha farklı: Uzayda gerçekleşen olayların yaklaşık olarak ne zaman ve ne kadar uzaklıkta olduğunun bilinmesi artık bu konunun kanıtlanabileceği anlamına geliyor. Böylelikle uzayda gerçekleşen olaylar ve Dünya üzerinde gerçekleşen değişimler karşılaştırılarak ne gibi etkilerin olduğunu daha bilimsel açıklayabilmenin mümkün olduğu belirtiliyor.

Astrobiology'de yayınlanan makaleye göre süpernovaların büyük okyanus yaşamı üzerindeki etkileri açıklanıyor. Yaklaşık 2,6 milyon yıl öncesinde garip bir ışık prehistorik gökyüzünde beliriyor, haftalarca gökyüzünü etkisi altına alan bu ışık Dünya'ya 150 ışık yılı uzaklıktan gelen bir süpernova. Gökyüzünde ışığın kaybolmasından birkaç yüzyıl sonraysa aynı süpernovanın yol açtığı kozmik enerji nedeniyle ortaya çıkan tsunami gezegenimize ulaşıyor, atmosferle etkileşmesi sonrası iklim değişikliklerine ve otobüs büyüklüğündeki köpek balıklarının da içinde bulunduğu büyük okyanus hayvanlarının yok olmasına yol açıyor.

Daha ayrıntılı bilgi için sizleri Kansas Üniversitesi'nin ilgili haberine alalım: tinyurl.com/ogz135-supernova ■ ARES





Uzay turizmine adım adım

Pasaport harçları ucuzlar mı?

Son zamanlarda hayli popüler bir konu uzaya turistik seyahat bildiğiniz üzere. Virgin Galactic isimli şirketin bu amaçla ürettiği jet, ilk defa 82 km'lik bir mesafeyi dikey olarak kat etmiş ki şirket bunu uzayın sınırı olarak kabul ediyor. VG kurucusu Richard Branson daha yapılacak test uçuşları olduğunu ancak halka resmi olarak hizmet vermeye başlamadan önce ilk kendisinin uzaya uçacağını söylemiş. Haydi bakalım madem.

Uzay uçuşunun fiyatı şimdilik 250 bin dolar olarak öngörülmüş. Bana kalırsa çok pahalı: Mesela bu meblağda ev alan yabancıya Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlık hediye ediyor. Hem ev sahibi olmak hem de T.C. pasaportu almak varken niye uzaya gitsin ki insanlar? ■ İHSAN A.



Bebek pudralarından dahi korkulan bir dünya...

Şimdiki zaman distopyasına hoş geldiniz!

Dünyanın en büyük kişisel bakım ve ilaç şirketlerinden biri olan Johnson & Johnson zaten bir süredir çeşitli ürünleri sebebiyle dava ediliyordu. Mesela 2006'da ürettiği talk pudrasının kadınlarda yumurtalık kanserine yol açması nedeniyle şirket hakkında 1200'den fazla dava açılmıştı. Hatta davalardan birinin sonucunda mahkeme J&J'yi 72 milyon dolar tazminat ödemeye mahkûm etmişti. 2018'in sonunda da Reuters tarafından, ürettikleri bebek pudralarında kanserojen asbest bulunduğu gerçeğini on yıllardır sakladıkları ortaya çıkartıldı. Ne desek boş…

Asbest aslında kapitalist doymazlığının en çok somutlaştığı zehirli maddelerden biri. Madencilerin ve bir dönem ülkemizdeki kot kumlama işçilerinin de zamanla vücutlarında tespit edilen bir maddeydi bu (neyse ki sonradan Türkiye'de yasaklandı bu işlem). İşçi ya da müşteri hiç fark etmeden daha fazla kâr için insanların hayatlarına kast etmek korkunç. Üstelik bu suçun yaşlı, genç, hatta çocuk dahi ayırmaması, nasıl bir kâbusun içerisinde olduğumuzun kanıtı sanki. **İHSAN A.**

Nvidia'nın yeni kartı

Titanların gücü adına

Aralık ayının başında tanıtılan Nvidia Titan RTX dünyanın en güçlü masaüstü grafik işleme ünitesi unvanına sahip oldu. Bizim gibi oyuncular ve az buçuk teknik işlerle uğraşan kullanıcılar için bu kadar güçlü ekran kartı, fiyatı nedeniyle sadece hayallerde ilgi çekse de yapay zekâ, veri bilimi ve görsel uygulamalar için bir terminatör etkisi yarattığını söyleyebiliriz.



Nvidia Turing mimarisi sayesinde 130 teraflop'luk derin öğrenme performansı ve 11 gigaray ışın izleme performansı kalpte ufak çarpıntılara neden olabiliyor. 10 binden fazla mühendisin çabaları sonucunda ortaya çıkan Turing mimarisi yeni RT çekirdekleri sayesinde ışın izleme işlemini hızlandırırken hassas tensör çekirdekleriyse yapay zekâ uygulamalarında performansıyla göz dolduruyor. 672 GB/s bant genişliğine sahip 24 GB yüksek hızlı GDDR6 bellek, 8K video işleme konusundaki inanılmaz performansı, yeni jenerasyon VR uyumluluğu ve 100 GB/s Nvidia NVLink özelliği sayesinde iki grafik ünitesini verimli kullanabilmesi diğer önemli özellikleri olarak dikkat çekiyor.

Titan RTX Amerika ve Avrupa'da 2.500 dolar etiketiyle çıkacak. İzninizle ben gidip biraz 1050 Ti kartıma sarılıp ağlayacağım. **İHSAN A.**

RTX ÇIKINCA ESKİLER UCUZLAR DEMİŞTİK, OLMADI. HADİ BELKİ BU ÇIKINCA...?



ABD vs Huawei

Ekonomik soğuk savaş devam ederken

Uzunca bir süredir devam eden Amerika - Çin gerilimi her geçen gün farklı bir boyut kazanıyor. Amerika'nın ek vergi ve marka yasaklamaları gibi agresif tutumu devam ederken benzer tutumları müttefiklerinden de istemesi iki ülke arasında kopan iplerin global bir krize dönüşmesi yolundaki adımlardan bir tanesiydi. Görünen o ki karşılıklı politik ve ticari hamleler gelmeye devam edecek.

Gerilimi en sıcak konusuysa bir tutuklama haberi. Sebebi tam olarak açıklanmasa da Huawei CFO'su Meng Wanzhou, Kanada Vancouver'da tutuklandı. Tutuklama nedeni olarak Huawei firmasının Amerika'nın İran ambargosuna uymaması belirtilse de açık konuşulmuyor, açık konuşulmamasına sebep olarak da Meng'in öyle istemesi gösteriliyor. Şimdilik kefaletle tahliye edilen Meng Wanzhou ayağındaki elektronik kelepçeyle Vancouver sınırları dışına çıkamıyor.

Olayın ardından devreye giren Çin hükümeti Kanada'yı insan hakları ihlaliyle suçlarken Huawei CFO'sunun bir an önce serbest bırakılmasını talep etti. Huawei firmasıyla yaptığı açıklamayla suçlamalarla ilgili ayrıntılı bilgi verilmediğini ve şirketin her ülkede o ülkenin yasalarına uygun hareket ettiğini belirtti. Gelişmeler sonrasında ülkelerden karşılıklı ne gibi hamlelerin geleceği ve mahkemenin akıbetinin ne olacağı merakla bekleniyor. ■ ARES



Facebook'ta skandallar bitmiyor

Her ay Data'ya yazmaktan yoruldum

Facebook'un gizlilikle ilgili bug'ları ve skandalları hiç bitmiyor sevgili Oyungezerler. Yani her ay buraya girebilecek rezillikte illa ki birkaç haber buluyorum. Mesela size fotoğraf uygulama programı arayüzündeki (photo API) bir bug yüzünden, sitede hiç paylaşılmayan fotoğrafların dahi üçüncü parti uygulamaların eline geçebildiğinden bahsedecektim sadece. Ama tam bu satırları yazarken NYT tarafından yayınlanan bir rapordan, FB'nin yıllardır Netflix, Spotify, Amazon gibi 150'den fazla şirketle kullanıcıların kişisel verilerini, özel mesajlaşmaları dâhil, paylaştığını öğrendim.

Bu fotoğraf muhabbetinden en az 6,8 milyon kişi etkilenmiş, 1500 uygulama da fotoğraflara ulaşmış. Hasar oldukça büyük yani. Medya CA skandalından beri Zuckerberg'i kıyasıya eleştiriyor, haklılar da. Birinin bu arkadaşa Ben Amca'nın "büyük güç büyük sorumluluk getirir" öğüdünü hatırlatması gerekiyor sanırım. ■ İHSAN A.

2019'UN EN İYİ TEKNOLOJİ ÜRÜNLERİ

2019 oyun açısından biraz kısır geçti, özellikle de PC oyuncuları için. Bize yeni bilgisayar aldıracak bir oyun olmayınca, donanım üreticileri de bu seneyi daha çok tatilde geçirdi. Biz de yılbaşından beri yeni ürünlerden çok fiyatlarını konuştuk. Özellikle yılın ikinci yarısı donanım ve teknoloji firmaları için çok da parlak geçmedi, düşen satışlar yüzünden moraller bozuktu.

Yılın kuşkusuz teknoloji adına en büyük olayı sosyal medya ve içerik platformlarının yasa koyucuların karşısında ter dökmesiydi. ABD'de Facebook ardı arkası gelmez skandallar yüzünden kongre önüne çıkarken, Google da Avrupa Birliği'nin yeni telif hakları yasasına karşı savaş veriyordu. Bu tartışmalar henüz elle tutulur sonuçlar vermese de, internet devlerinin "yarattıkları etki üzerinden sorumlu tutulduğu" bir dünyayı tartışmaya açması faydalı oldu.

Bitirdiğimiz sene adına en üzücü olaysa hızla kutuplaşan dünyada, teknoloji sektörünün politik çekişmelerin çapraz ateşinde kalmasıydı. Yıl boyunca Jeff Bezos üzerinde dönen tartışmalar, Google'ın parti ve taraf tuttuğu iddiaları derken, yılı Huawei'nin CFO'su Meng Wanzhou'nun tutuklanmasının utancıyla bitirdik. Görünen o ki, ABD başkanlık seçimlerine kadar da teknoloji dünyası huzur bulamayacak.

Neyse tatsız konuları bir yana bırakalım, yılın en iyi ve anlamlı ürünlerini hatırlayıp biraz kafa dağıtalım. Önce oyuncu donanımları, ardından teknoloji cihazları gelecek. Bu arada sadece yeni çıkan ürünleri değil, "en iyi" statüsünü koruyanları da listeledim. Ayrıca bunlar benim bizzat denediğim ürünler, deneyemediklerimi değerlendirme dışı bıraktım. Teknoloji ürünleri Türkiye'ye resmen gelmiş olmasalar bile değerlendirmeye aldım, zira güzel ürünlerin pek azı ülkemize uğruyor.

TUĞBEK ÖLEK



1

Oyuncu Klavyesi

HP OMEN KEYBOARD 1100

Bu sene klavyelerde minimalist tasarıma dönüş yılıydı. Ardı ardına alüminyum gövdeli ve tüm gereksiz ağırlıklarından kurtulmuş, performansa odaklı ince ve şık modeller geldi.

SteelSeries ve HyperX'i Türkçe model üretmedikleri için hızla elemek zorunda kaldım. Logitech G513'ün muhteşem RGB tonları ve Romer-G tuşları halen rüyalarıma girse de fiyatını göz ardı edemedim. Bence tasarım ve teknoloji olarak yılın en iyisi olan Asus ROG Claymore'du ama kusura bakmayın bir klavyeye 1.200 TL de vermeyeceğim.

Omen 1100 denediğim ürünler içinde performans, tasarım ve üretim kalitesini 299 TL gibi makul bir fiyata veren tek Turkçe Q alternatifti bu sene.

2

Oyuncu Faresi

LOGITECH G PRO

Dışarıdan bakınca janjanlı modellerin yanında G Pro çok sıradan görünüyor olabilir. Ama yüksek performans, sağlam üretim kalitesi ve basit tasarımıyla ciddi ve profesyonel oyuncuların öncelikli seçimi. Çok yeni bir model olmadığından fiyatı da hiç fena değil. Aslında bu sene bir de kablosuz modeli çıktı ama henüz Türkiye'de yok ve gelse de fiyatı ne olur tahminde bulunmak istemiyorum. Ama artık DVO da oynamadığımıza göre farelerde şiarımız "sade, sağlam ve performanslı", Logitech G Pro tam da bunu karşılıyor.





Oyuncu Kulaklığı

LOGITECH G PRO

İtiraf edeyim, diğer kategorilerde ürün fiyatları konusunda dikkatliyken kulaklıkta biraz hovarda davrandım. Tasarım, rahatlık ve ses kalitesi olarak G Pro benden tam not alsa da, bu kulaklığa 925 TL verilir mi artık biraz da vicdanınıza kalmış. Ama iş ses kalitesi olunca keseyi biraz daha açmaktan yanayım. Eğer cebinizi çok yakmayacak bir ürün ararsanız aklımda hep Asus Cerberus var.

Oyuncu Monitörü

OMEN X 35 KAVISLI MONİTÖR

Bu sene süper geniş ekranların yılıydı ve HP, Acer ve Asus'un denediğim modelleri beni mest etti. Yan yana iki monitör genişliğindeki bu modeller oyunlarda apayrı bir perspektif açtı. Çok tekrarlar oldum ama bir kez daha tekrarlayacağım, fiyatını karşılayabiliyorsanız mutlaka 3440x1440 çözünürlük veren 35" süper geniş ekran tercih edin.

Peki en iyisi hangisi derseniz, ben de seçerken zorlandı; 4 ms tepki, G-Sync desteği ve 100 Hz tazelemeyle Predator X34 ve Omen X 35 süper performans verdi. Ama günün sonunda Omen'in daha kullanışlı tasarımı onu bir adım öteye geçirdi.





Oyuncu SSD

XPG GAMMIX S11

Herhalde bu sene bizi en mutlu eden donanım kategorisi SSD'lerdi. Fiyatları düştükçe performans ve kapasiteleri arttı. Bir iki sene önce 64 mü alsak 128 mi diye düşünürken bu sene terabyte'a göz dikmiş bulduk kendimizi.

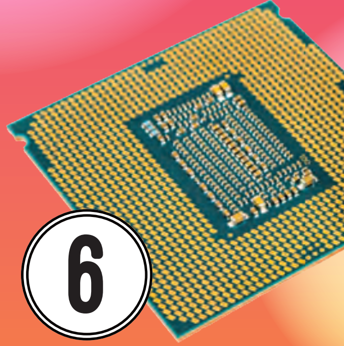
Bütün marka modelleri incelediğimi iddia edemem maalesef, aslına bakarsanız bu sene sadece ADATA marka SSD deneme şansım oldu. Onların içinden de en beğendiğim Gammix S11'di. 3200 MB/s okuma, 1700 MB/s yazma hızı, NVMe 1.3 desteği, SLC cache özelliğiyle fiyat olarak yukarılarda olsa da performans olarak içimin yağlarını eritti.

Oyuncu İşlemcisi

INTEL CORE I7-8700K

AMD'nin çok çekirdek atağına, Intel'in daha da çok çekirdekle cevap vermesi, AMD'nin çekirdekleri tekrar yükseltmesiyle kuruyemiş dükkanına dönen işlemci dünyasında aslında bizim için hayat hiç değişmedi. Çünkü bu yeni 16-18 çekirdekli süper pahalı işlemcilerin biz oyunculara hiçbir faydası yok. İnanmazsınız i7-8700K kendinden beş kat pahalı bu yeni i9 ve Threadripper'ları oyun performansında bir güzel dövüyor.

Hem güvenilir, hem yüksek performanslı, hem de makul bir fiyatı var. Üst seviye bir oyuncu bilgisayarı arıyorsanız en azından işlemcisi ne olsun diye düşünmenize gerek yok.







Oyuncu Bilgisayarı (Dizüstü)

ACER PREDATOR TRITON 700

Geçen senenin modası Max-Q ekran kartlı yüksek performans ve ince bilgisayarlardı, bu seneyse ince çerçeveli ve küçük ebatlı 15" modellerle karşılaştık. Ama yeni GPU'lar piyasaya çıkmadığı için aslında dizüstü bilgisayar dünyasında çok bir değişim olmadı. Üstüne fiyatlar yükseldikçe genel olarak modellerde bir gerileme yaşandı.

Bu ortamda i7 7700HQ işlemci, GTX 1080 8 GB ekran kartı, RAID 0 düzende 1 TB SSD ve 32 GB bellekle Predator Triton tam bir performans canavarı olarak karşımıza çıktı. Üstelik tüm bu performansı sadece 19 mm'lik bir kasaya sığdırıyor. Bunlara 120 Hz monitör ve 3D Dolby Atmos ses ekleyin. Bu incelikte olup da masaüstü bilgisayarlara taş çıkaracak kaç sistem var ki piyasada? Aralık başında ülkemize gelen Triton 700, 20.000 TL'den başlayan fiyatlarla satılsa da, pahalı pek çok ürünün aksine bu fiyatı hak ediyor.



Oyuncu Bilgisayarı (Masaüstü)

HP OMEN 880 SERİSİ

Bu sene çok oyun donanımı denedim, çok beğendiklerim oldu ama sadece bir tanesi kusursuzdu. Omen 880'de beni ilk şaşırtan şey, orta boy bir bilgisayar kasasına tonla donanımın zahmetsizce sığmasıydı. İncelediğim model üzerinde çift GTX 1080 Ti ekran kartı, çift HDD ve Blu-Ray, su soğutma, led aydınlatma, 750W platin güç kaynağı olmasına rağmen kasa tıkış tıkış değildi. Üstelik hiçbir parça diğerine takılmıyor, engellemiyor, bir şeyler takıp çıkarmak olabildiğine kolay.

Aynı rahatlık kasanın dışında da sürüyor. Taşıma kolundan, harici hotswap SATA yuvalarına, ön paneldeki çift Type-C USB portuna, yan kapağının açılma kolaylığına kadar her şey pürüzsüz ve olması gerektiği gibi. Kasada Blu-Ray sürücüyü nereye sakladıklarını görünce artık şapka çıkardım.

Tüm bu özellikleri inanılmaz güzel bir tasarım, üretim kalitesi ve ince ince işlenmiş detaylarla birleştirince Omen 880 sadece piyasada olanlar içinde değil, gelmiş geçmiş tüm masaüstü oyuncu sistemleri içinde en iyi tasarlanmış olanı.



Oyun Konsolu

PLAYSTATION 4 PRO

Tasarım açısından Nintendo'nun Switch'le önümüzde yeni ufuklar açtığını söylemek yanlış olmaz. Performans açısından da Microsoft, Xbox One X'le çıtayı yükseltti. Tasarım ve performans olarak bu iki konsol öne çıksa da, her ikisi de içerik olarak yılın konsolunun çok gerisindeydi. Çünkü bu sene piyasaya çıkan neredeyse bütün güzel oyunları oynayabileceğiniz tek bir konsol vardı.

Yanlış anlamayın mobil bir oyun konsolu olarak Switch harika bir cihaz. Ama televizyona takınca kontrolleri elimi, grafikleri gözümü ağrıtıyor. Hadi performansının iPad'den düşük olmasını kabul ettim ama 2018 yılında ciddi bir oyun oynamak için Diablo III veya Skyrim'e 60 € veriyor olmak akıl kârı değil. Bunlara bir de online servislerin geri kalmışlığını ekleyin. Üstelik Nintendo'nun elindeki fikri mülkler ne kadar güçlü olursa olsun, diğer yayıncıların oyunları olmadan platformu daima eksik kalıyor. Ve maalesef Switch'in zayıf performansı yüzünden diğer güzel oyunların bu platforma gelmesi mümkün değil.

Microsoft'unsa daha hızlı işlemci veya GPU'yla günü kotaramayacağını kabul etmesi gerek. Artık donanım değil donanımın içindeki içerik ve deneyim önemli olan. Üstelik aradaki performans farkı da oyun deneyimini o kadar değiştirmiyor açıkçası. Hepsi bir yana sanal gerçeklik konusunda havlu atması bu alanda Playstation 4'ü rakipsiz bıraktı.

Bu açıdan bakınca Sony'nin karşısında çok da rekabet yoktu açıkçası. Buna bir de Türkiye'de daha iyi servis, yerelleştirme ve kampanyalar sunmalarını ekleyince yılın konsolunu seçmekte çok da zorlanmadım.



Konsol Aksesuarı

XBOX ADAPTIVE CONTROLLER

En başta denemediğim ürünler değerlendirme dışı demiştim ama buna bir istisna yapmaya karar verdim. Çünkü Xbox için çıkan bu yeni kontrol cihazı gelecekte milyonlarca oyuncunun hayatını tümden değiştirebilir ve böylesine güçlü iddiası olan bir ürünü yıllardır görmedim. Adaptive Controller engelli oyuncular için planlanmış ve açık platforma sahip bir kontrol cihazı. Üzerindeki ekstra portlar sayesinde neredeyse sınırsız özelleştirme imkânına sahip. Böylece farklı engelleri olan oyuncular, her iki ellerini de kullanamıyor olsalar, hatta neredeyse bütün kasları fonksiyonunu yitirmiş olsa bile oyun oynayabiliyorlar. Şu an çok yeni, çok pahalı ve geliştirmeye çok açık. Ama en kısa sürede yaygınlaşacağını umuyorum.



EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI

NVIDIA RTX SERİSİ

Ödülleri seçerken bu sene tavsiye etmeye değer tek bir ekran kartı bulamadım. Neredeyse GTX 1050 Ti'a ödül verecektim ki, bin küsur liraya cücük gibi performansın nesine ödül veriyorum dedim. AMD ondan yıllardır beklediğimiz çıkışı bu sene de yapamazken, Nvidia yıllardır sürdürdüğü liderliğini iyiden iyiye tekele dönüştürdü. Büyük umutlarla ve vaatlerle piyasaya sürülen RTX serisi yılın en büyük hayal kırıklığıydı.

Öncelikle vaatlerin en büyüğü olan Ray Tracing hayal çıktı. Sadece yansımalarda, o da %50 performans kaybıyla... Eğer Ray Tracing'i beceremiyorduysa, daha hızlı bir GTX'den ne farkı vardı bu serinin? Üstelik Nvidia mevcut GTX satışlarından memnun olduğu için orta ve düşük seviyede RTX çıkarmadı, sonucunda da önceki nesil GTX kartlar ucuzlamadı.

RTX serisi yüzünden hem üst seviye ekran kartı fiyatları 200 $ yükselmiş oldu hem de satın alınabilir seviyedeki kartların performans ve dolar bazında fiyatları yerinde saydı. RTX serisi duyurulalı neredeyse altı ay oldu ama piyasada bu kartları kullanan tek bilgisayar yok. Bu fiyatlara hangi bilgisayar üreticisi cesaret edebilir ki Türkiye'ye bu ürünleri getirmeye?

Hatırlar mısınız bir zamanlar 1.500 $ verdik mi en iyi oyuncu bilgisayarını toplardık. Artık o paraya en iyi ekran kartını alamaz olduk. Çünkü Nvidia son 3 senede fiyatlarını %70 arttırdı.



SANAL/KARMA GERÇEKLİK

Cidden bu sene sanal/karma gerçeklik için büyük hayal kırıklığı oldu. Geçtiğimiz sene çok muhabbetini yaptığımız üç ürün Microsoft XR, Oculus Go ve Magic Leap ardı ardına boş çıktı. Microsoft Mixed Reality kolay kullanım vaadini yerine getirdi ama performansı kimseyi mutlu etmedi. Oculus Go en pratik ve kaliteli başlığın içini zayıf donanımla zayıf içeriğe mahkûm etti. Magic Leap'se meğerse HoloLens'den çok daha iyi değilmiş (zayıf FoV yüzünden). İşin kötüsü sanal dünyalarımızı değiştirecek diye beklediğimiz bir başlık da kalmadı geriye.

Hoperlör

JBL LINK 20

Son yıllarda en hızla gelişen ürün grubu olsa gerek hoparlörler. Önce bluetooth öğrenip kablosuz oldular, ardından pillenip bizimle her yere gelmeye başladılar, son bir kaç senedir de akıllanıp bizimle konuşuyorlar. Ama piyasadaki akıllı hoparlörlerin hep bir eksiği vardı, yakın zamana dek... Mesela Google ve Amazon'un bütün hoparlörleri ses kalitesi olarak zayıf. Popüler markalardan Sonos One'ın taşıma özelliği yok. Ultimate Ears sağlam hoparlörler üretiyor ama Alexa entegrasyonunu bir türlü beceremedi. Apple'ın Homepod'unun içindeyse Siri denen bir salak var. Sağlam ses kalitesi ve adam gibi yapay zekâ asistanı entegrasyonunu ilk olarak tam anlamıyla beceren JBL oldu. Google Assistant'ın bu sene yıldızının parlaması da onu geleceğe yönelik iyi bir yatırım yapıyor. Uzun pil ömrü, şık tasarımı ve sağlam üretim kalitesini de ekleyince kelimenin tam anlamıyla kusursuz bir hoparlör JBL Link. Tek sorunu Türkiye'de bulması zor ve fahiş fiyata satılabiliyor. O yüzden eşe dosta sipariş vermelik.





Kulaklık

PIONEER RAYZ

Yıllardır gürültü engelleme (noise cancelling) dendiğinde akla Bose'nin kulaklıkları gelirdi, bu sene Sony WH1000XM3'le onları tahtından indirdi. Ama biz deneyemediğimiz için ödül vermemiz de doğru olmazdı. Bu yüzden en iyi değil, ama en iyi kulak içi kulaklıkla yetinmek zorunda kaldım.

Pioneer Rayz'yi özel yapan USB-C veya Lightning'le bağlandığı için başka kulaklıklarda görmediğimiz iki özelliği olması. İlki şarjlı veya harici pil kullanmadan gürültü engelleme yapabilmesi. Bu hem şarj/pil bitti derdi, hem de üzerinde kocaman bir pil haznesi yok demek. İkinci özelliğiyse gürültü engellemeyi telefon üzerinden kalibre ettiğiniz için büyük kulaklıklar kadar sağlam gürültü engelleme yapabilmesi. Telefonlardan 3.5 mm girişinin kalkması sinir bozucu ama en azından dijital portu hayırlı bir iş için kullanan bir kulaklığa şahit olduk. Şu an tek eksiği Android uygulaması olmadığı için sadece Apple ürünlerini desteklemesi.

Ev Eğlence Cihazı

NVIDIA SHIELD TV

15

Televizyonlar öyle bir seviyeye geldi ki artık her bütçe için büyük ebatlı ve harika görüntüsü olan 4K bir model bulmak mümkün. Artık iyi bir televizyonla zayıf olanı ayırt eden şey daha çok ne kadar akıllı olduğu ve neler yapabildiği. Ama piyasadaki en akıllı televizyon bile Nvidia Shield TV'den daha akıllı değil. Yani dünya para vermek yerine orta karar bir 4K HDR TV alsak, üzerine de Shield TV alsak en iyisi oluyor mu? Evet oluyor.

Shield TV'yi piyasadaki diğer Android TV'lerden ayıran başta Tegra işlemcisi kullanması ve çok akıcı çalışması, hem de 4K HDR desteğiyle. Buna Gamepad takarak oyunları PC'den TV'ye oynatabilmesini ve Android oyunları desteklemesini ekleyin. Şahane tasarlanmış küçük bir kumanda, düzenli güncelleme desteği ve süper bir tasarım. Piyasadaki hiçbir medya oynatıcı bu mini canavarla başa çıkamaz. Keşke Nvidia bu ürünü Türkiye'ye de getirse.

Telefon

SAMSUNG NOTE 9

16

Heralde Note 9 için her şeyi olan telefon desek yanlış olmaz. 6.4" Super AMOLED ekran, Snapdragon 845 işlemci, 512 GB kapasite ve 8 GB bellekle maksimum donanımla piyasaya çıktı. Buna bir de 4000mAh pil, stereo hoparlör, çentiksiz tasarım, akıllı bir kalem ve 3.5 mm stereo girişi ekleyince bu senenin telefonları içinde hiç eksiği olmayan tek modeldi. Üstelik bu kadar özelliği iPhone'ların yarı fiyatından ucuza vermesi de şapka çıkarılacak bir hareketti.

Note 9'a rakip olabilecek tek telefon muhtemelen Huawei Mate 20 Pro olabilirdi. Ama bize gelmediği ve incelemediğimiz için değerlendirme dışı bıraktık.

YILIN TEKNOLOJİ ÜRÜNÜ

AMAZON ECHO SPOT

17

Ciddi bir ikilemle karşı karşıyayım. Bu sene kullandığım en iyi teknoloji ürününün bu küçük sevimli şey olduğuna şüphem yok, ama size nasıl anlatırsam anlatayım bana inanmanız çok da mümkün değil. Çünkü bu Spot nedir deseniz, herhalde yapabileceğim en iyi tanım "akıllı başucu saati" olur. Şimdi "Buna ödül verilir mi be?!" deseniz haklısınız, ama Spot o kadar faydalı ve güzel bir alet ki ben de haklıyım.

Alexa'yla başlayalım. Amazon'un kendisi gelse bile Alexa ürünleri gelmediği için henüz tanışmamış olabilirsiniz, kendisi dünyanın en akıllı ve faydalı yapay zekâ asistanı. Siri gibi sadece komut alan, onu da beceremeyen bir papağan gibi düşünmeyin, cidden size yardımcı olmak için aklını kullanıyor. Neyi nasıl soracağınız veya söyleyeceğinizi düşünmeden, bir arkadaşınızla konuşur gibi derdinizi söyleyebiliyorsunuz.

Şimdi bu yapay zekânın hep yatağınızın başucunda olduğunu hayal edin. Sizin için hep orada ve yardıma, sizi dinlemeye hazır. Bu yüzden başka hiçbir cihazın veremeyeceği kişisel bir deneyim bu. Onu diğer Echo'lardan farklı kılansa küçük yuvarlak ekranı, emirlerinize verdiği küçük görsel tepkiler, sesli bilgiyi tamamlayan resimler. Akıllı saatlere alışığız ama Amazon bir saat ekranı ne işe yarar ve nasıl bir arayüzü olmalıdır, tam on ikiden vurmuş.

ASUS ROG STRIX

Hani birileri masaüstü bilgisayarlar öldü falan deyip duruyor ya, sonra bir bakıyoruz oyuncu markalarının, oyuncuların elinde tekrar doğmuş. Çünkü masaüstü bilgisayarlar da zamanla gelişmeye devam ediyor ve ROG Strix GL12 bunun en güzel örneklerinden biri. Kule tipi bir kasası olsa da sağlam ama oldukça küçük, hafif bir tasarımı var. Yüksekliği sadece 45.6 cm ama diğer yandan o küçük kasanın içini alabildiğine performansla dolduruyor. Üstelik içeride ne bir karmaşa ne bir sıkışıklık, her şey olabildiğince temiz ve rahat ulaşılabilir. Asus da tasarımıyla gurur duyuyor olmalı ki bilgisayarın yanında ikinci bir şeffaf kasa kapağı hediye ediyor.

ROG Strix GL12'ye gücünü su soğutmalı Intel Core i7-8700K işlemci ve Nvidia GeForce GTX 1080 8 GB ekran kartı veriyor. Bence şu an üst seviye bir bilgisayar için ideal konfigürasyon bu. Çünkü i9 ve RTX olsa fiyat iki katından fazla artarken performans ancak %20-30 değişirdi. Asus üst seviye için tam doğru noktayı bulmuş yani. Zaten inceleme sırasında AC: Odyssey, Shadow of the TR, BF5 ve Hitman 2 denemelerinde yüksek veya ultra ayarda, FullHD, takılmadan 60 fps oynattı. Ardından 1440p çözünürlükte denediğimde de 40 fps'nin altına düşmedi. Yani piyasadaki bütün oyunları çatır çatır oynayabileceğiniz bir canavar bu.

Sistemin Windows 10 Home kurulu gelen diski 512 GB M.2 SSD ve üstelik PCIE slotuna takılı. Buna hep dikkat etmek lazım çünkü bazı ucuz markalar uyanıklık yapıp M.2 SSD'yi anakart üzerine SATA takıyorlar. İkisi arasında çok fark var. Ayrıca depolama için de 1 TB'lık HDD takılmış. Eğer kapasite arttırmak isterseniz kasanın önündeki hotswap çekmeceyle ek bir SSD'yi zahmetsizce takabiliyorsunuz. Bu yuvayı bilgisayarlar arası hızlı veri transferinde veya bağımsız "çift boot" sistem çalışmak içinde kullanabilirsiniz. Ayrıca kasa içinde bir SSD ve bir HDD yuvası daha da var.

Konfigürasyonda beni şaşırtan fazlalıklar da var, mesela 64 GB 2666 MHz DDR4 bellek kullanılmış olması. Sanıyorum sırf oyuncular değil biraz da GL12'yi tercih edebilecek profesyoneller düşünülmüş. Ayrıca üzerinde bir de optik disk sürücüsü ve AC destekli kablosuz ağ da bulunuyor. En tepedeki ön panel üzerinde de 4 adet USB yuvası, kart okuyucu ve kulaklık çıkışı var. Kasa küçük ama içinde var oğlu var, hepsini alt alta yazınca bunlar nasıl sığıyor diye şaşırıyorum halen. Üstelik içine bakınca kablo görmüyorsunuz!

Benim tasarım konusunda iki şey çok hoşuma gitti. Birincisi kasayı enlemesine geçen ve sağlamlaştıran çelik bar. Bunu tam ekran kartı hizasında yapmışlar, böylece ağır ekran kartının sallanmadan ve haliyle anakarta zarar vermeden düzgün sabitlenmesi sağlanmış. Ayrıca güç kaynağı ve HDD'ler ayrı bir çelik panelin arkasına, kasanın en altına alınmış. Sonuç öylesine sağlam ve sert bir yapı ki bagaja atıp bir yerlere götürürken aklınız kalmaz. Sanıyorum bugüne kadar gördüğüm en sağlam bilgisayar kasası bu.

Hoşuma giden ikinci şeyse RGB aydınlatma ve genel tasarım. Asus düz bir kasa yapıp sağına soluna ışık takmak yerine, kasanın dokusunu, çizgilerini ve aydınlatmasını bir bütün olarak tasarlamış. Sonuç her baktığınızda gözünüzü alıyor. Üstelik aydınlatmaları abartı değil ve Aura Sync destekliyor. Hafif karartılmış şeffaf yan kasa kapağıyla birlikte resmen bir sanat eseri.

Bütün bunları yan yana koyunca ROG Strix GL12 abartıları olmayan ama aklınıza gelebilecek her şeyi karşılayan şahane bir bilgisayar. İstedikleri kadar masaüstü bilgisayarlar ölüyor desinler. Bu sistemi önüne koyduğunuzda içi erimeyecek, kalbi pırpır atmayacak, kucaklayıp eve götürmek istemeyecek bir oyuncu tanımıyorum ben. ■ TUĞBEK

Masaüstü Bilgisayar, Fiyat: 7.000 TL ile 20.000 TL arası değişiyor, Detaylı Bilgi: goo.gl/NrCz4E



ACER PREDATOR X34

Bu yeni monitörleri görünce hem üzülüyorum hem de seviniyorum. Üzülüyorum çünkü gençliğimiz 15"ler 17"ler 21"lerle geçti. Seviniyorum çünkü yeni kuşaklar oyunculuğu bu muhteşem cihazlarla tanıyacak. Hayat hızla akıp geçiyor ve kötü bir monitörle harcanamayacak kadar kısa.

İyi bir monitör deyince de benim baktığım üç özellik var. İlki ultra geniş 21:9 oranında 3440x1440 çözünürlükte olacak. İkincisi tepki hızı en çok 4 ms, tazeleme hızı en az 100 Hz olacak. Üçüncüsü kavisli olup yanlardan sizi hafif saracak. Eğer GeForce ekran kartınız varsa buna bir de G-Sync desteği ekleyin. Predator X34 bu özelliklerin hepsini karşılıyor, bir de üzerine sofistike ve çarpıcı bir tasarım ekliyor. Diğer bir deyişle bakamaya doyamayacağınız bir monitör bu... Hem de her açıdan.

Monitörün kullanımı da çok rahat. Açısını ayarlamak istediğinizde, akıllı tasarımı olan ayağını üç eksende hareket ettirip dilediğiniz açıya getirebiliyorsunuz. Bu kadar büyük bir monitör için şaşırtıcı derecede kolay hareket ettirmesi. Arkasındaki menü tuşları ve ayar kolu da içerideki ayarları kolayca yapmanızı sağlıyor.

Acer bu modelde hiç eksik bırakmamaya kararlı olmalı ki üzerine toplam 7W gücünde çift hoparlör ve 4 portluk bir USB 3.0 HUB da eklemiş. Hoparlör düzenli kullanım için zayıf ama sistemini daha çok kulaklıkla kullananları idare edebilir.

Predator X34, tek bir eksiği bile olmayan, bugüne dek gördüğüm en iyi monitörlerden biri. Evet ucuz değil, 7.500 TL çoğu oyuncunun veremeyeceği bir para. Ama unutmayın hayat da kötü bir monitörle geçirilmeyecek kadar kısa. ■ **TUĞBEK**

34" Monitör, Fiyat: 7.500 TL, Detaylı Bilgi: goo.gl/MdKdjZ



15" Dizüstü Bilgisayar, Fiyat: 7.808 TL, Detaylı Bilgi: goo.gl/69UBGj

LENOVO LEGION Y530-15ICH

Oyuncu dizüstü bilgisayarlarında feci bir rekabet var. Dizüstünde en büyük üretici olan Lenovo da bu yarışta geri kalmak istemiyor olsa gerek, bütün serilerini baştan aşağı yeniledi. Buna biraz şaşırdım çünkü bir önceki seri o kadar da eski değildi ve sene başındaki mini testimizde orta seviyenin en iyisi çıkmıştı. Yani bir parça kaş yaparken göz çıkarma riski var burada.

Yeni Legion serisinde ilk bakışta dikkat çeken daha sade, köşeli ve modern bir tasarıma geçilmiş olması. Elinize aldığınızda dokusu, duruşu ve görünüşü cidden etkileyici. Bununla birlikte monitörün çevresindeki çerçeve de incelmiş ve monitör düz bir menteşeyle kasaya bağlanmış. Yeni tasarım cesur ve iddialı gözükse de bununla ilgili birkaç sorun var.

Birincisi monitörün birleştiği noktadan itibaren kasa arkaya biraz daha devam ediyor. Yani monitör ufalmış olsa da kasanın derinliği çok az değişmiş. Bence bunun sebebi sistemin arka tarafındaki hayli güçlü soğutma. Bu çift fanlı ve bakır ısı kanallı gelişmiş soğutma sayesinde sistem oldukça serin ve sessiz çalışıyor. Ama diğer yandan 1050Ti gibi orta seviye bir GPU'nun bu kadar soğutmaya ihtiyacı var mı soru işareti. Diğer bir problem web kameranın yeri. Çerçeve incelince yer kalmamış, aşağı hemen klavyenin üzerine alınmış. Bence hiç koymasalardı da olurmuş çünkü kimsenin bu kadar aşağıdan, gıdısına odaklı webcam kullanmak isteyeceğini sanmıyorum. Monitörü kamera için biraz yükseltseniz bilgisayarın ebatları değişmeyecek halbuki. Kısacası bu ince çerçeve tasarım daha tam yerini bulamamış gibi.

Y530'da dikkatimi çeken diğer bir şey hiçbir parçasının orta seviye hissettirmemesi. Sadece üretim kalitesi ve dokusu değil, geri aydınlatmalı klavyesi, kaliteli touchpad'i, sağlam soğutması, portlarının bolluğu ve yerleri, ses kalitesi çok iyi. Buna i7-8750H işlemci, 16 GB bellek, 256 GB + 2 TB kapasite de ekleyince bu sistemin tek bir zayıf yanı var; ekran kartı. Nvidia yeni model çıkarıp fiyatları düşüreceğine yıllardır fiyat şişirince artık üreticiler de düzgün ekran kartı kullanamaz oldular. Bu sistemde bir GTX 1070 kullanılabileymiş gerçekten dört dörtlük üst seviye bir bilgisayar olurmuş.

Toparlarsak Y530 şu an 8.000 TL'nin altına alabileceğiniz en iyi oyuncu bilgisayarlarından biri. Orta seviye oyuncu sistemlerinin gelip 10.000 TL'ye dayandığını kabul etmemiz gerekiyor sanırım. ■ **TUĞBEK**

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Birkaç ay üst üste düşen döviz kuru bu aydan itibaren maalesef yükselişe geçti ve sanki bundan böyle de inmeyecekmiş gibi duruyor. Yeni yıla yeni bir bilgisayarla girmek için son şanslar olabilir yani. Öte yandan, geçen ayki güncellemenin üzerine çok da bir şey değiştirmedim bu ay. Biraz daha böyle gidelim bakalım. Öneriler için her zaman dediğim gibi, bir mail atmanız yeterlidir :) ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD ATHLON 200GE 3.2GHZ	A320M PRO-VH PLUS AMD A320
	362 TL	381 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (15-15-15)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
502 TL	260 TL	279 TL
TOPLAM: 1.784 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
979 TL	730 TL	492 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ EU KUTUSUZ
502 TL	260 TL	279 TL
TOPLAM: 3.242 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 2600 3.4GHZ-3.9GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.390 TL	1.311 TL	702 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.036 TL	279 TL	437 TL
TOPLAM: 6.155 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8GB RTX2080, PCI-E16 3.0, 8GB / 256BIT GDDR6	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ-4.70GHZ	Z370-A
6.176 TL	2.988 TL	1.336 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 500-530MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	750W 80+ GOLD
1.360 TL	241 / 616 TL	947 TL
TOPLAM: 13.664 TL		

PIXEL



Piksel Günlükleri

Emülatörlü Retro Kutular

Retro oyunculuk açısından bitpazarına nur yağdığı malumunuz. Retro oyunlara talebin dünya çapında adeta patladığı bu dönemde Nintendo oldukça akıllıca bir hamle yapıp NES Mini ve SNES Mini'yle üzerlerinden en az 25 yıl geçmiş bu sistemleri tekrar paraya çevirmeyi başardı. Ardından da Sony'nin de Playstation Classic'i çıkartmasıyla belli ki daha pek çok eski konsol yeni yüzleriyle tekrar piyasada olacak.

Ne var ki damarlarını kesseler retro akan bir adam olarak bu tarz "mini" klasik konsolları anlamıyorum ben. Benim bildiğim retro konsol ve oyun birebir o dönemi tekrar yaşamak için oynanır çünkü. CD'sini takmaktan tut joystick tasarımından parmaklarının acımasına, adaptör ısınmış mı diye dokunup bakmasına, hatta çalışsın diye kartuşa üflemesine kadar. O yüzden içinde emülatör olduğunu bildiğin, save-state falan alan, konsolun orijinal oyununu bile kullanamadığın, sadece joystick takılı bir kutuya para vermek çok saçma geliyor. Benim gözümde ha emülatörde oynamışsın oyunu, ha bunda.

Bana göre retro konsol tecrübesi istiyorsan gider konsolun orijinalini alırsın, tüplü TV'ye kurarsın, yanayakıla oyununu bulursun, oyun yüklenirken takılacak mı acaba diye heyecan yaparsın falan. Retro dediğin budur bence, hatta o dönemin getirdiği zorlukları da bizzat deneyimlemektir. O yüzden aldığım şeyin eskiden kullandığım konsolla hiçbir alakası olmadığını vücudumun her hücresi bilmesine rağmen gene de almak kendimi kandırmak gibi geliyor bana. Bunun yerine gider, atıyorum gri kasa orijinal bir PS1 alır, anıt gibi rafıma koyarım çalışmasa bile. En azından baktığım şeyin bir zamanlar başında saatler harcadığım şey olduğunu bilip anılarımı yâd ederim çünkü.

Tabii tercih eden herkese saygım sonsuz ama eski bir oyunu oynamakla retro tecrübesi yaşamak tamamen farklı şeyler. Parmaklarım su toplamadıktan sonra ne anladım ben o işten? ■ EMRE S.

KONSOL

PHANTOM

Düşünce Güzel

Infinium Lab firması 2003 yılında Phantom isimli ve PC temelli bir konsol duyurdu. Herhangi bir CD/DVD girişi olmayan konsolda fiziksel oyun satışı olmayacak, bütün oyunlar, yamalar, eklentiler, kısacası her şey dijital olarak indirilecekti. O zamanlar PSN ve Steam gibi dijital oyun satış platformları henüz yaygınlaşmadığı için oldukça dikkat çeken, hatta başarırsa da konsol tarihinde devrim yaratacak bir konsoldu bu.

Tabii oyunların dijital olarak satılması yapımcılar için maliyeti azaltacağı gibi oyuncular açısından da fiyatları düşürerek her iki tarafın da yüzünü güldürecekti. Lakin dijital oyunun şöyle bir dezavantajı da vardı: İndirilen bütün oyunlar hafızaya atılırsa hafıza dolduğunda ne olacaktı? Yer açmak için oyun silindiğinde oynamak için yeniden para ödenecek miydi? Para ödemedi diyelim, ya oyun servisten kaldırılırsa ne olacaktı? Bu soruların akla gelmesi çok normal, altı-üstü 80 GB'lık bir konsoldan bahsediyoruz çünkü.

Kafalarda soru işaretleri ve büyük umutlarda 2004 E3'ünde boy gösterdi Phantom. Fakat sır küpü gibiydi, hakkında pek detaya girilmiyor, hatta kimi oyun medyası konsolu sahte olmakla itham ediyordu. Ve açıkçası yanılmadılar da. Yaklaşık 2 sene boyunca ha bugün ha yarın çıkıyor denilen Phantom, şirketin "bizim bunu yapacak maddi gücümüz yok" diye iptal etmesiyle de ismi olup cismi olmayan konsollar arasında yerini aldı. En azından dijital oyun indirme fikrine de öncü oldular ama, bu da bir şey. ■ EMRE S.





PIXEL YAZITLARI

İLK FMV, QTE VE İNSAN SESİ İÇEREN OYUN

İlklerin Düellosu

90'ları yaşayan oyuncu dostlar hatırlayacaktır, o dönemlerde gerçek video görüntüleri içeren FMV (Full Motion Video) oyunlar sektörün en yeni trendlerinden biriydi. Hatta sektörün geleceği olarak bile görülüyordu desem abartmış olmam. Zira CD'lerin ve videokasetlerin veri depolama alanlarını hayli arttırmasıyla, yıllardır süre gelen "grafik yerine gerçek video kullanma" hayali de gerçekleşmeye başlamıştı. Ne var ki oyun sektörü FMV kullanımını aslında bu gelişmeden yıllar önce de defalarca kez denemişti.

Tarihler 1971'ü gösterirken Nintendo rahmetli Gunpei Yokoi'ye avcılık üzerine bir light gun oyunu yapma görevi verdi. Zira böyle makineler toplu eğlence mekânlarında insanların ilgisini çektiği için ciddi gelir kaynağı haline gelebiliyordu. Yokoi abimiz de 2 yıl süren bir geliştirme sürecinin ardından Laser Clay Shooting System adını verdikleri yeni oyunu salonlara kurmaya başladı. Gerçi tam olarak bir video oyunu sayılamazdı bu. Duvardaki uzun bir tahta alana projeksiyon vasıtasıyla görüntüler yansıtılıyor, oyuncular da light gun'la akan bu görüntüyü vurarak puan toplamaya çalışıyor, puanlar da elektronik göstergelerle tutuluyordu.

Nitekim Nintendo'nun beklediği gibi başarılı da oldu bu elektronik oyun ve kısa süre içerisinde kârlı bir işe dönüşmeye başladı. Lakin 1973 yılında petrol krizi patlak verip ülkeyi ekonomik sıkıntıya sokunca bir anda siparişler ardı ardına iptal edilmeye başlandı. Tabii bu durum kısa süre içerisinde Laser Clay Shooting System'a ciddi yatırım yapan Nintendo'yu sadece birkaç ay içerisinde neredeyse iflasın eşiğine getirdi. Yaklaşık 64 milyon dolarlık boşa giden bir yatırımdan bahsediyoruz çünkü.

Nihayetinde Nintendo'nun acilen bu duruma çözüm bulması ve en azından yatırımının bir kısmını kurtarması gerekiyordu. Bunun için de üstat Yokoi'nin aklına aynı sistemin çok daha ucuz bir versiyonunu yapmak geldi. Tek bir arcade kabini büyüklüğünde, 16mm'lik projektör içeren ve atari salonlarına satabilecekleri bir versiyon. Böylelikle bu yeni serinin ilk oyunu olan Wild Gunman de 1974'te salonlara ilk adımını attı.

SIMULATION SYSTEM

Simulation system provides an entirely new dimension of excitement and realism. Players will find themselves completely absorbed by the dramatic magic of the electronic optical system, special projection movie slide system, digital display and high output speakers.

WILD GUNMAN

Player fights quick-shooting duels with Wild West Gunmen who appear on the screen in succession. When gunman's eyes flash, player draws his gun and shoots at him. If the player's action is quicker, the gunman falls and the next gunman appears.

- Number of gunmen : 5
- Playing time : 90 sec.
- Theft-proof gun

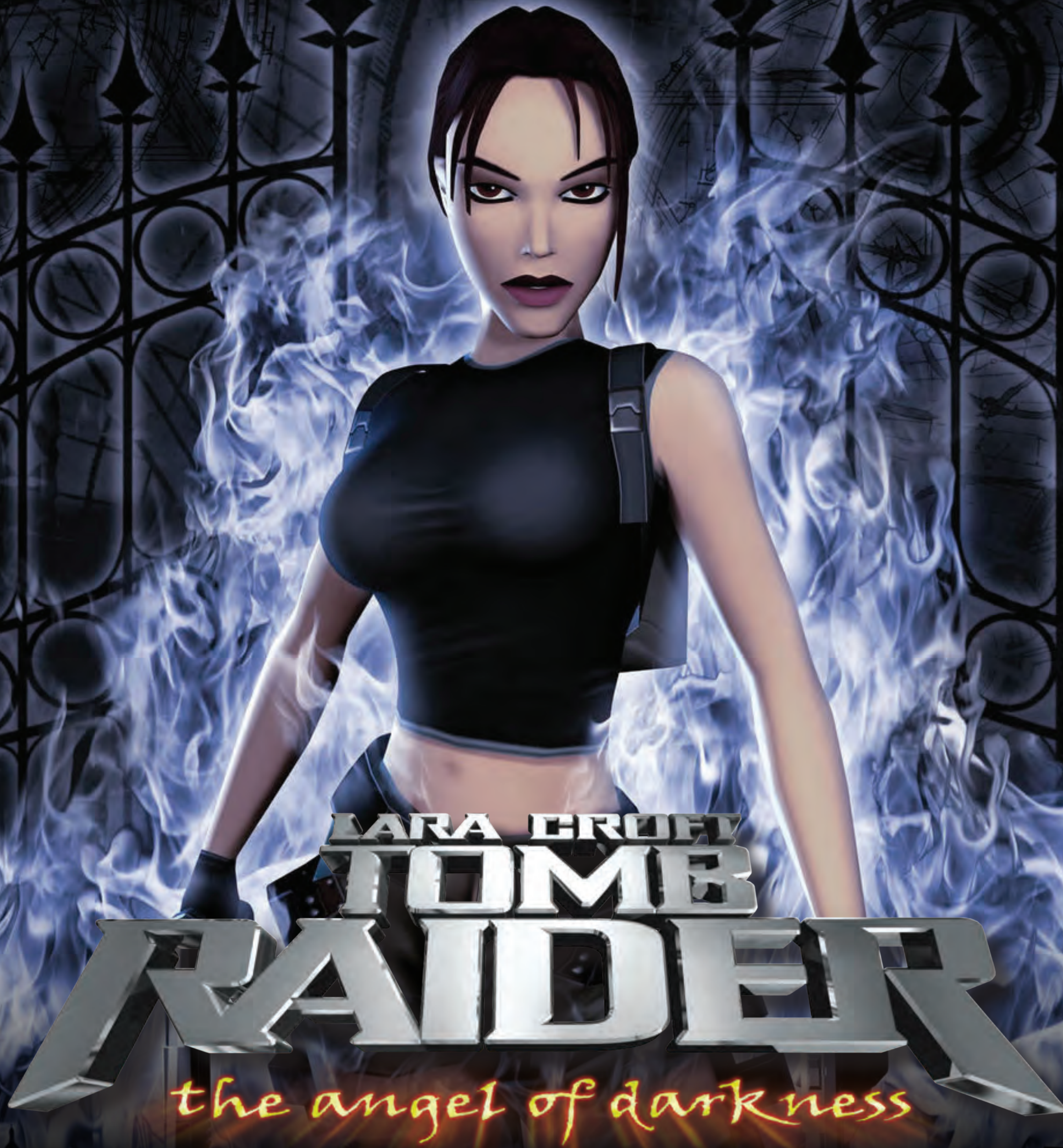
SHOOTING TRAINER

SPECIFICATIONS

Wild Gunman'de Laser Clay Shooting'den farklı olarak gerçek aktörler tarafından canlandırılan videolar kullanılıyordu. Bu da onu tarihteki ilk FMV oyun haline getirecekti. Vahşi batıda geçen oyunda oyuncular kovboylarla düelloya giriyor, doğru zamanda silahını çekebilirse rakibini yenebiliyor, yoksa vurulduğuna dair başka bir video izliyordu ki bu da tarihteki ilk Quick Time Event anlamına geliyordu. Üstelik oyunun anlatıcısına ait ses de video oyunlarında kullanılan ilk gerçek insan sesi olarak tarihe geçiyordu.

Sonuç olarak aslında orijinalinin daha ekonomik bir versiyonu olarak tasarlanan Wild Gunman hayli başarılı oldu ve ilkleriyle de oyun tarihine adını yazdırdı. Nintendo'nun maddi açıdan belini doğrultmasına da fazlasıyla yardımcı oldu. Zamanında Famiclone'larda oynadığımız 8-bit Wild Gunman de bu oyunun konsola uyarlanmış halidir zaten. Geleceğe Dönüş 2'de Martin Mc Fly'ın oynayıp çocukların aklını aldığını oyun da bizzat orijinal Wild Gunman'dir hatta, onu da ekleyeyim cips paketi arkası bilgisi tadında. ■ EMRE S.

HANGİMİZ GELECEĞE DÖNÜŞ FİLMLERİNDE GÖRÜP DE OYNAMAK İSTEMEDİK Kİ?



Her şeyden bihaberken hayat ne de güzeldi...

GÜLHİS CANPOLAT

Diyebilirsiniz ki "Enee... Kız yolunu şaşırdı herhalde?" Ama Son Jeton'un efsaneleri yazdığımız yer olduğundan da, *Angel of Darkness*'ın en sevilmeyen *Tomb Raider* oyunu olduğundan da haberdarım. Yani... Artık haberdarım. Durun açıklayayım.

Ben henüz *Super Mario Bros.*'u yeni keşfetmiş bir veletkene ne ailemde ne de çevremde oyunlarla ilgilenen birisi vardı. Ve bu da benim bilgisayar başında geçirdiğim süreyle taban tabana zıt bir biçimde oyun kültüründen ve çevrelerinden uzak, adeta deneysel bir oyun dünyası tecrübem olmasına neden oldu (Ne olduğunu, daha doğrusu ne kadar önemli olduğunu bilmeden *Diablo II* oynamam mesela. Ama o başka hikâye.). Neyse işte bu kültürel karantina deneyinin Son Jeton'u da ola ola *Angel of Darkness* oldu tabii ki.

Peş peşe çıkan ana *Tomb Raider* oyunlarının altıncısı olan *Angel of Darkness* aslına bakarsanız Lara Croft'tan bıkmış bir ekip tarafından, iki arada bir derede bitirilmiş, teknik açıdan sorunlarla dolu, oynanış bakımından herhangi bir yenilik getirmeyen, hatta üstüne kontrol problemleri olan bir oyun. Ama önceki *Tomb Raider*'ları oynamamış, genel olarak da bir oyunun nasıl olması gerektiğinden bihaber küçük ben için bir şekilde büyük bir eğlence kaynağı haline gelmişti. Şimdi bile o karanlık arka sokaktaki başlangıç sahnesi gözümün önüne geldiğinde heyecanlanıyorum. Yağmur sesi, geriden duyulan ve insanı hafiften paniğe zerk eden köpek havlamaları...

Tabi bütün bu duyguların ağır bir nostalji patlamasından kaynaklandığını söylememe gerek yok sanırım. Kanımca Lara Croft'u öldürdüklerinden pişman olan ekibin "Aaa... Bakın aslında ölmemiş." demelerine yetecek bir hikâyeyi ve fikir olarak yenilikçi ama uygulamada yarım yamalak kalmış birkaç fikri silikon tabancasıyla birbirlerine tutturmasından ibaret bir şey AoD.

Buna rağmen, o zamanki yarım yamalak İngilizcemle dahi ilgimi çeken hikâyesi ve Lara Croft'un hafiften karanlık yanını sergileyen gizlilik üstüne kurulu bölümleriyle beni uzun süre başında tutmuştu bu oyun. Bir de aslında benim bu oyunlarda o kadar da kötü olmadığımı, o lanet kamera açılarının herkesi çıldırttığını bilmenin tesellisi var tabii.

Kim bilir, belki de zaman açısından bu kadar sıkıştırılmasalardı ipuçları peşinde koşup, kafa çalıştırarak bir cinayeti çözmeye uğraştığımız, polisten saklanırken karanlık Prag ve Paris sokaklarında gizlice ilerlediğimiz, gerilim yüklü, adeta interaktif polisiye romanı havasında bir *Tomb Raider* oyunumuz olacaktı.

Özellikle bu zamana kadar *Tomb Raider* oyunlarının geçtiği mekânlardan ve renk yelpazesinden uzak bu kasvetli tasarım, akıllarda çok daha faklı kalabilirdi.

NEDEN EFSANE OLACAKTI?

YENİ BİR LARA CROFT

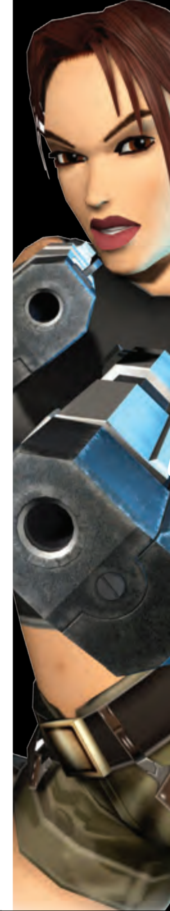
Neyin doğru neyin yanlış olduğu konusunda bizi gri çizgilerde gezindiren Angel of Darkness, hoplamalı zıplamalı, canavarlı, sözde arkeolojiden sıyrılıp bir polisiye hikâyeyle karşımıza çıkmıştı. Eğer Lara Croft'un karanlık yüzünü gördüğümüz oyun bu kadar aceleye getirilmeseydi, belki de Lara'nın gerçeği açığa çıkarmak için ne kadar ileri gidebileceğini daha da heyecanla takip edecektik. Gerçekten de, evlere mi girmiyoruz, hırsızlık mı yapmıyoruz... Bu haliyle bile çekmişti beni.

YENİ BİR OYUN TARZI

Bunu ilk oynadığımda bilememiştim tabii ki fakat bu oyunda Tomb Raider serisi bulmacalara çok boyut katan birkaç yeni özellik de kazanmıştı. Oyunun havasına uygun olarak gizlenme ve farklı fiziksel bulmacaları çözdükçe edinilen bir güç katsayısı, oyuncunun hikâyeyle çok daha içli dışlı olmasını sağlayan karakter etkileşimleri ve geliştirilebilir yetenekler gibi daha önceki Tomb Raider oyunlarında bulunmayan birçok yenilik getirilmişti.

MEKÂN TASARIMLARI

Prag ve Paris denildiğinde akla ilk gelen Angel of Darkness'taki manzaralar değildir elbette. Ellerindeki kısa zamanda dahi yapımcı Core Design, her şehrin karanlık bir yüzü vardır diyerek bu ışıltılı şehirleri oyunun hikâyesine uydurmayı başarmış ve neredeyse Lara adını aklayana kadar gün yüzü görmek harammış hissiyatını içimize iyice işletmişti. Özellikle bu zamana kadar Tomb Raider oyunlarının geçtiği mekânlardan ve renk yelpazesinden uzak bu kasvetli tasarım, akıllarda çok daha faklı kalabilirdi.





NEDEN EFSANE OLAMADI?

KAMERA VE KONTROL

Üzerinde yeterli vakit harcanmadığı belli olan, Lara'ya zar zor istediğinizi yaptırabildiğiniz kontroller ve çoğu zaman oyuncuya köstek olan kamera açıları, diğer sorunlarına rağmen belki de oynamaya devam edecek oyuncuları dahi soğutmuştu. Bugüne kadar belki de bu oyunun en kötü özelliği olarak kalmaya devam ediyorlar.

ÇÖZÜLEMEYEN SORUNLAR

Oyunların PC versiyonları modlara fazlasıyla açık oluyor, doğal olarak da bazen oyuncu çevresi oyunlardaki teknik aksaklıkları çözmeyi kendi üstlerine alabiliyorlar. Angel of Darkness için de bu geçerli. Çokça bug içeren oyunun PC versiyonu modlarla yamalanabilir de olsa, görünüşe bakılırsa PS2 versiyonu çıktığı günden bu yana hiçbir düzeltme görmemiş. Ve daha da önemlisi, oyuncular oyunun sorunlarıyla cebelleşmeleri için bir başlarına bırakılmamalılar. Maalesef bu facia Core Design'ın Tomb Raider görevinden alınmasına, oyunun başıboş kalmasına ve asla resmi olarak düzeltilmemesine sebep oldu.

ZAMAN

Tomb Raider'lı her şeyin dağıtımcısı Eidos, Angelina Jolie'nin oynadığı Tomb Raider filmiyle yakın zamanlarda çıkmasını istediği oyun için Core Design'ı bu kadar sıkıştırmamış olsaydı belki de şimdi elimizde çok farklı bir oyun olacaktı. Karakterlerden ve mekân tasarımlarından yapılan kesintiler, sonuç itibariyle ortaya olabileceğinden çok daha yavan bir oyun çıkmasına yol açtı. Ki Yaşamın Kaynağı isimli film de oyun gibi gişede beklenen başarıyı gösteremeyince, iki Tomb Raider ürünü birden ellerinde patlamış oldu.

Geriye dönüp, oyunun yapımında çalışmış kimselerin röportajlarını okuduğunuzda ne kadar büyük kesintiler yapıldığını daha iyi anlamaya başlıyorsunuz. Ve soruyorsunuz kendinize, ya birazcık daha zamanları olsaydı...



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



LOTUS CHALLENGE SERİSİ [AMIGA / ATARİ ST / SMD / PC]

Benim gibi dinozor kafa arkadaşlar şimdi soracaktır "Bu oyunun nesi bilinmiyor, ne işi var bu köşede?" diye. Evet arkadaşlar, çocukluğu 90'ların başlarında geçmeyen yeni nesil bu yarış oyunlarının kralını bilmiyor. Zamanında Türk TV kanallarında oynatılacak kadar popülerleştiğinden habersiz. Seri 25 yıldır ortalarda yok çünkü. O yüzden bu köşede hakkını teslim etmek istedim.

Toplamda üç oyundan oluşan Lotus Challenge, OutRun'la benzerlikler taşıyan bir yarış serisi. Puan tablosunda liderliğe yükselebilmek için rakiplerimizi geçmeye çalışırken aynı zamanda her turu da belirli zaman limitlerini aşmadan tamamlamaya çalışıyoruz. Her turu tamamladığınızdaki dijital "Checkpoint!" sesi zamanında oynayan arkadaşların kulaklarında çınlıyordur diye tahmin ediyorum, aynı şekilde bir yerlere çarptığımızda çıkan "ŞAK!" sesi de. Tabii farklı turlar da farklı arka planlar ve tura bağlı yeni engeller (kaya parçaları, arabayı ittirecek kadar kuvvetli rüzgâr, su birikintisi gibi) getirdiği için de kendi dönemi için değişken bir yapısı var.

Gelgelelim serinin en büyük artısı split-screen olarak iki kişi yarışabilmekti bence. Nihayetinde çevrimiçi oyunculuğun henüz pek yaygın olmadığı yıllardan bahsediyoruz. Öğrenmesi kolay ve ustalaşması zor yapısı sayesinde saatler süren turnuvalar atılırdı iki kişi, hey gidi günler. TV'de de telefonla bağlananlar karşılıklı yarıştırılırdı zaten.

Hâlen oldukça eğlenceli sayılabilecek oynanışı, farklı etkenlere sahip tur çeşitliliği ve aynı ekranda kapışabilme özellikleriyle üç oyun kadar sürdü Lotus Challenge serisi farklı platformlar üzerinde. Lakin oyunlar arasında çok büyük farklar olmadığı için biraz eleştirildi ve unutulan klasikler arasında yerini aldı. Ben de ara ara açar hâlâ oynarım, size de kola-cips ve oyuncu bir dost eşliğinde şiddetle tavsiye ederim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

DOUBLE DRAGON V: THE SHADOW FALLS [SNES / GENESIS / JAGUAR]

Serinin hayranı olarak ikinci kez bir Double Dragon oyununu bu köşede ağırlamak ne kadar üzücü bilemezsiniz dostlar. Hayır, ikinci oyunun yeniden yapımını ve yakın zamanda çıkan dördüncü oyunu da sayarsak serinin kalitesini Twilight'a indirgemiş olacağız ama çok şükür ki sadece retro oyunlara yer veriyoruz burada.

90'lı yılların başları gözü kör olasıca Street Fighter II ve Mortal Kombat yüzünden pek çok serinin sanki yasal bir zorunlulukmuş gibi dövüş oyununa dönüşmeye çabaladığı (çoğunun da başaramadığı) leş gibi bir dönemdi. O yıllarda Double Dragon serisinin kariyeri de Çocuklar Duymasın'a benzer şekilde ilerliyordu, artık kimsenin talebi olmamasına rağmen inat ve ısrarla devamı geliyordu yani. Bu sebeple "Benim Street Fighter'dan neyim eksik?" diyen seri de 1994 yılında dövüş oyunları dünyasına merhaba dedi.

Oyun klasik seriye değil, TV'de yayınlanan animasyon serisine dayanıyor yalnız. Bu TV serisinin de bir ay içinde iptal olduğunu söylersem oyunun içerik olarak ne kadar zengin olabileceği konusunda fanteziler size kalıyor. Keza baş karakterler Billy ve Jimmy haricindeki bütün karakterler atanamamış Mortal Kombat karakterleri gibi. İskeletler, demir çeneli tipler falan. Bu seçkin kadroya da parmaklarınızla sayabileceğiniz bir fps miktarı, zıpladıktan sonra aşağıya basılarak çekilen özel hareketler gibi anormal tuş kombinasyonları ve ölesiye sıkıcı bir oynanış eşlik ediyor. Çok iyi hatırlıyorum, bu oyunu ilk olarak 1996 yılında Sega Genesis'te gördüğümde de nefret etmiştim, 2 sene önce şans verdiğimde gene tiksindim.

İşin ilginç tarafı bu oyun kendisine Double Dragon 5 diyor ama bu oyun çıktığında DD4 henüz çıkmamıştı. Yapımcı firma konuyla o kadar alakasız ki Super Double Dragon'u (Return of the Double Dragon) kendi kafalarına göre dördüncü oyun saymış. Hâlbuki adıyla sanıyla Double Dragon IV daha geçen sene çıktı. Bu da beni şu soruya yöneltiyor: Acaba Double Dragon V gelecekten gelen bir kötü oyun mu? ■ EMRE S.





JACK'İN BÜYÜKANNESİ
[BORDERLANDS 2 - TO GRANDMOTHER'S HOUSE WE GO]

(Bu Jack denen adamla aramız hiç iyi olmadı. Onu bu kadar kızdıracak ne yapmış olduğumu keşke bilsem. Hoş aklımdaki parça parça hatıralardan benim bu hale gelmemde onun da payı varmış gibi bir izlenime sahibim ama... Ah... Her şey bölük pörçük, parça parça. Son zamanlarda kafamı toparlamakta zorlanıyorum. Yine de karşılaşırsak ona ilk soracağım şeyi, hayatıma, varlığıma anlam kazandırabilecek soruyu az çok biliyorum denebilir.)

- ET BİSİKLETİYLE KAKA TRENİ ÇARPIŞIRSA KİM KAZANIR?

(Ya da onun gibi bir şey... Neyse, Jack'le birbirimizden pek hazzetmiyor olabiliriz, beni defalarca öldürmeye çalışmış, her fırsatta arayıp aşağılamış olabilir ancak ben de bir insanım ve benim de kalbim, vicdanım var. Yakınlarımla ettiğim sohbetlerde bu konuyu dillendirmekten çekinmediğim de bilinir.)

- KAN BANYOSUNDA SÖRF YAPARKEN ÇAPAKLARIM AĞIRIYOR!

(Jack bu kez aradığında sesi her zamanki iğneleyici tonunda değildi.)

- Tamam, bak, yardımına ihtiyacım var. Aklından ne geçtiğini biliyorum; "ah, tuzak, onu dinleme", ama konu büyükannem. Ona bulunduğun bölgede bir kulübe inşa etmiştim ve gidip bir kontrol etmeni istiyorum, lütfen, her şey yolunda mı bir bak. Benim için değil, onun için. Lütfen.

(Böylesine tehlikeli bir yerde bir başına yaşayan yaşlı bir kadının iyi olup olmadığını kontrol etmekten zarar gelmez diye düşündüm ve yola koyuldum. Hatta yolda onun için çiçek bile topladım. Çiçekleri severim, hatta bu sevgimi zaman zaman istemsizce dillendirdiğim de olur.)

- BUGÜN ÖLÜRSEN YARIN ÖLEMEZSİN!

(Kulübeye ulaştığımdaysa beklenmedik bir manzarayla karşılaştım, ortalık silahlı haydut kaynıyordu. İlk aklıma gelen Jack'in bana yine tuzak kurduğuydu ama o sırada beni arayan Jack de şaşkın ve endişeliydi.)

- Dur dur dur dur! Büyükannemin evinde haydutlar mı var? Oh Tanrım. Oh lanet olsun.

(Benim için birkaç haydut sorun teşkil etmiyordu, kısa sürede icaplarına baktım.)

- N-n-n-ne? Haydutları öldürdün mü? Tamam. Tamam. Tanrım, umarım her şey yolundadır.

(İçeri girdiğimde etraf kan içindeydi, ihtiyar kadın öldürülmüştü. Bu tip manzaralar her zaman içimde bir kıpırtı uyandırmıştır sebepsiz yere.)

- KAN OĞLANININ AĞZINDA ERİYEN PASTALAR!

(Jack aradı hemen o anda. Üzgündü, ağlıyordu.)

- Ühühhü.. ühühh… ühühhhü… Oh Tanrım… Üzgünüm… ÜhhühhüAHAHAHAHAHH YİHYİHYİHYAH HOHHHOHHOHAHHH ŞÜKÜRLER OLSUN! Haydutları büyükannem ölmeden öldüreceksin diye bir an çok korktum. Ve tahmin et ne oldu? Artık onlara para vermem de gerekmeyecek! Teşekkürler ezik!

…

…….

…………

- YANAKLARINDA ARILARLA DANS EDEN KABURGA OYUNCAKLARINI KIRACAĞIM!

ÖMER

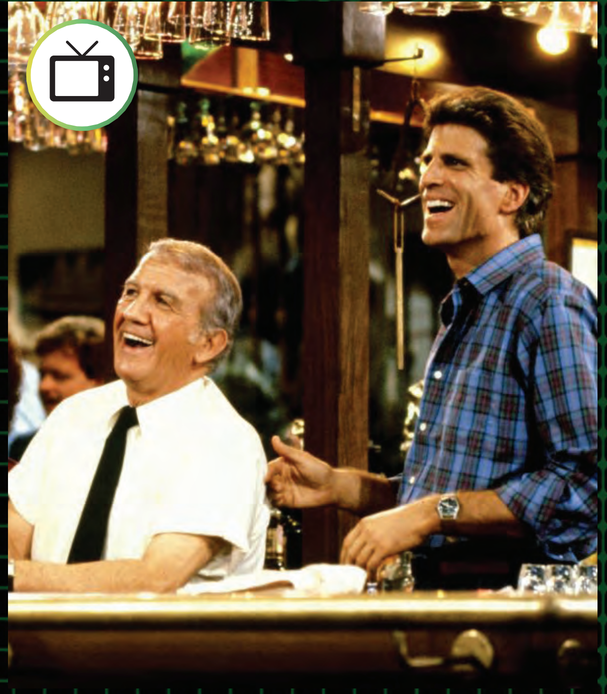


JACK UMURUMDA DEĞİLDİ AMA ZAVALLI BİR İHTİYARI DA BİR BAŞINA BIRAKAMAZDIM...

MEDYA

DİZİ // FİLM // ANİME // MÜZİK

CHEERS



"Bazen herkesin ismini bildiği ve seni görmekten mutlu olduğu yere gitmek istersin. Sorunlarımızın aynı olduğunu görebileceğin yerde olmak istersin. Herkesin senin ismini bildiği yerde olmak istersin." Cheers'ın insanın içini ısıtan o jenerik müziğinde geçen cümleler bunlar. Gary Portnoy bu şarkıyla Emmy ödülü almıştı, bilir misiniz?

Cheers, Boston'da bir bar. Merdivenle iniliyor ve müdavimleriyle ünlü. Zaten o yüzden bu bara geldiğinizde "isminizi herkes biliyor" çünkü kimse buradan vazgeçemiyor. Başrollerinde Ted Danson (o zamanlar ne kadar gençti), Shelley Long ve Woody Harrelson (çıkış rolü budur desem yalan olmaz) gibi isimlerin yer aldığı Cheers'taki Dr. Frasier Crane karakteri o kadar sevildi ki sonradan kendi dizisine bile kavuştu (Fraiser da ayrı bir efsanedir, bir ara onu da yad edelim).

Karısından ayrılmış, eski beyzbol oyuncusu, alkolik Sam Malone'un işlettiği Cheers barına bir gün sevgilisiyle birlikte Diane gelir. Sevgilisi onu orada terk eder, olaylar gelişir ve Diane barda çalışmaya başlar. Romantik Diane ve çapkın Sam arasında müthiş bir çekim oluşur, kavga da vardır, tutku da. Barın diğer karakterleri de kendilerini bu çekimin ortasında bulur çoğu zaman ama hepsinin de ayrı hikâyesi, ayrı sevilme nedeni vardır.

11 sezonluk bu dizi tam anlamıyla bir sitcom klasiği ve kendisinden sonraki birçok diziye de ilham kaynağı oldu. Eh buraya yazarken bile canım çekti, ben yine Cheers izlemeye başlayayım madem. Siz de bana eşlik edin ama. ■ **ESER**

BREAKFAST CLUB



1985 yapımı Breakfast Club'ı ilk defa üniversitedeyken, sanırım iki defa seyretmiştim. 80'ler Amerikan gençlik filmleri kompetanı olmasam da Say Anything, All the Right Moves, Ferris Bueller's Day Off ve hatta Dirty Dancing (epey sıkıcı) gibi filmlerin kültürüne az çok hâkimim. Hızlıca bir kıyaslama yaparsak, Breakfast Club bence saydığımız filmlerin bazılarından bir, bazılarından en az iki gömlek üstte. En büyük artısı da başarılı diyaloglar sayesinde bugün bile güncelliğini az çok korumayı başarabilmesi.

Peki ya mevzu nedir? Film ilerledikçe hepsinin ciddi ergen sanrıları olduğunu öğreneceğimiz, her biri okuldaki farklı gruplara ait (bu bir klasik; rock & roll ruhunu yaşayan baş belası genç, sporcu, tiki kız, tuhaf kız ve inek çocuk) beş lise öğrencisi, bir cumartesi günü okulda cezaya kalır. Başlarında otoriter bir öğretmen ve birkaç sahnede beliren, maalesef film boyunca rolü fazla büyümeyen son derece otantik bir "hademe" vardır. Olaylar gelişir, gençler asileşir ve kırılma noktası olarak da ergen sırlarını paylaşırlar.

Filmin en güçlü özelliği, birçoklarımızın anlamakta güçlü çektiği (kalpsiziz resmen) genç yetişkin çağların buhranlarını bir ölçüde bayağı olmadan, esprili bir şekilde, empati yaratarak yansıtmayı başarabilmesi. Büyük ölçüde sabit mekânlarda (okulun kütüphanesi) seri diyaloglar şeklinde gelişen filme her ne kadar bazı karakterlerin sığ kaldığı eleştirisini getirsem de baş belası çocuğun aslında nevi şahsına münhasır kült ve hatırlanacak bir karakter olduğunu itiraf etmem gerekiyor. Bence hepimiz, hayatımızın bir noktasında John Bender gibi olmak istemişizdir. ■ **YİĞİT**



GOL (MOERO! TOP STRIKER)

Müsaadenizle yazıma ufak bir fırça atarak başlamak istiyorum. Keza internette o kadar çok "Tsubasa ne güzeldi ya, Akula şutu falan çekerdi" yorumlar var ki nevrim döndü artık. Akula şutu, Magnum şutu çekilen seri Kaptan Tsubasa değil, bu seri arkadaşlar, Benjamin'in serisi. Kurban olayım şu iki seriyi karıştırmayın artık.



Her ne kadar sürekli Tsubasa'yla karıştırsak da ülkemizde pek sevilen bir futbol animesiydi Gol, ya da orijinal adıyla Moero Top Striker. Cine 5'te yayınlanıyordu diye hatırlıyorum, ben de pek severdim. Her ne kadar başkarakterin adı Hikaru Kicker olsa da biz Benjamin olarak bilirdik, keza Avrupa'daki dağıtıcısından ithal ettiğimiz sayısız animelerden biriydi (Ganbare Genki ve Gigi gibi). İtalya'da geçiyordu zaten. Tür olarak Tsubasa'yla Aoki Densetsu Shoot'un arasında gezen bir seriydi. Zaman zaman ADS gibi duygusal olurdu (keza Eric'in koltuk değnekli sahneleri gözümün önünden gitmez), kimi zaman da fantastik futbol alanında Tsubasa'ya taş çıkartırdı. Sezar'ın vurduğu Magnum Şutu'nu 5 kişi artarda dizilip anca durdururdu mesela, o derece.

Ne var ki Avrupa'daki sınırlı başarısı haricinde dünya genelinde çok da popüler olmadı seri. 49 bölümden oluşan serinin Batı'da yayınlanmış bir DVD'si bile yok zaten. İnternette tek bulabileceğiz de İngilizce altyazılı ilk bölüm ya da İtalyanca dublajlı bölümler. Famicom için çıkmış bir tane de oyunu var ama tavsiye etmeye korkuyorum doğrusu. ■ EMRE S.



PİNHÂNİ

İNANDIĞIN MASALLAR

Bazen bir albüm çıkar ve tam o günkü siz için yapılmış olduğu hissine kapılırsınız. 2006'da yaşıyorsanız, üniversitedeyseniz, ailenizin sınırlamalarından daha yeni kopmuşsanız, ilk defa kendi hayatınızı yaşıyor oluşunuza alışmaya çalışıyorsanız, paranız yoksa, hayalleriniz varsa ama neyi nasıl yapacağınız konusunda bir fikriniz yoksa, gelecek düşünülmemeye çalışılan bir canavarsa, bir de üstüne âşıksanız direkt bu albümün frekansındasınız demektir. Loş ışık altında oturur kötü bir hoparlörden çalar ve dinlersiniz, kendinizi yalnız hissetmezsiniz.

Hiç sevmem aslında ne nağmeyi ne de Türk müzik motiflerini ama işte ne bileyim, Beni Al bütün basitliğiyle bütün tıngır mıngırlığıyla girdiğinde de insanın bir hoş olmaması mümkün mü? "İyiler bu savaşı kaybetmiş peki ben nası büyük adam olucam?" gibi düşünceler her gün kafalarda dolanmıyor mu? Akın Eldes'in Dön Bak Dünyaya'daki solosu aşırı güzel değil mi?

Benim 2006'daki halimi şu an yaşayanların neler dinlediğini bilemiyorum ama şu albümü de bir araya sıkıştırın, zamansızdır belki. ■ ÖMER



Oyungezer

SAYI: 135 - 2019/01

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 26 Aralık 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.